GUÍA PASO A PASO PARA PLAYSTATION

LIBRO DE RUTAS COMPLETO

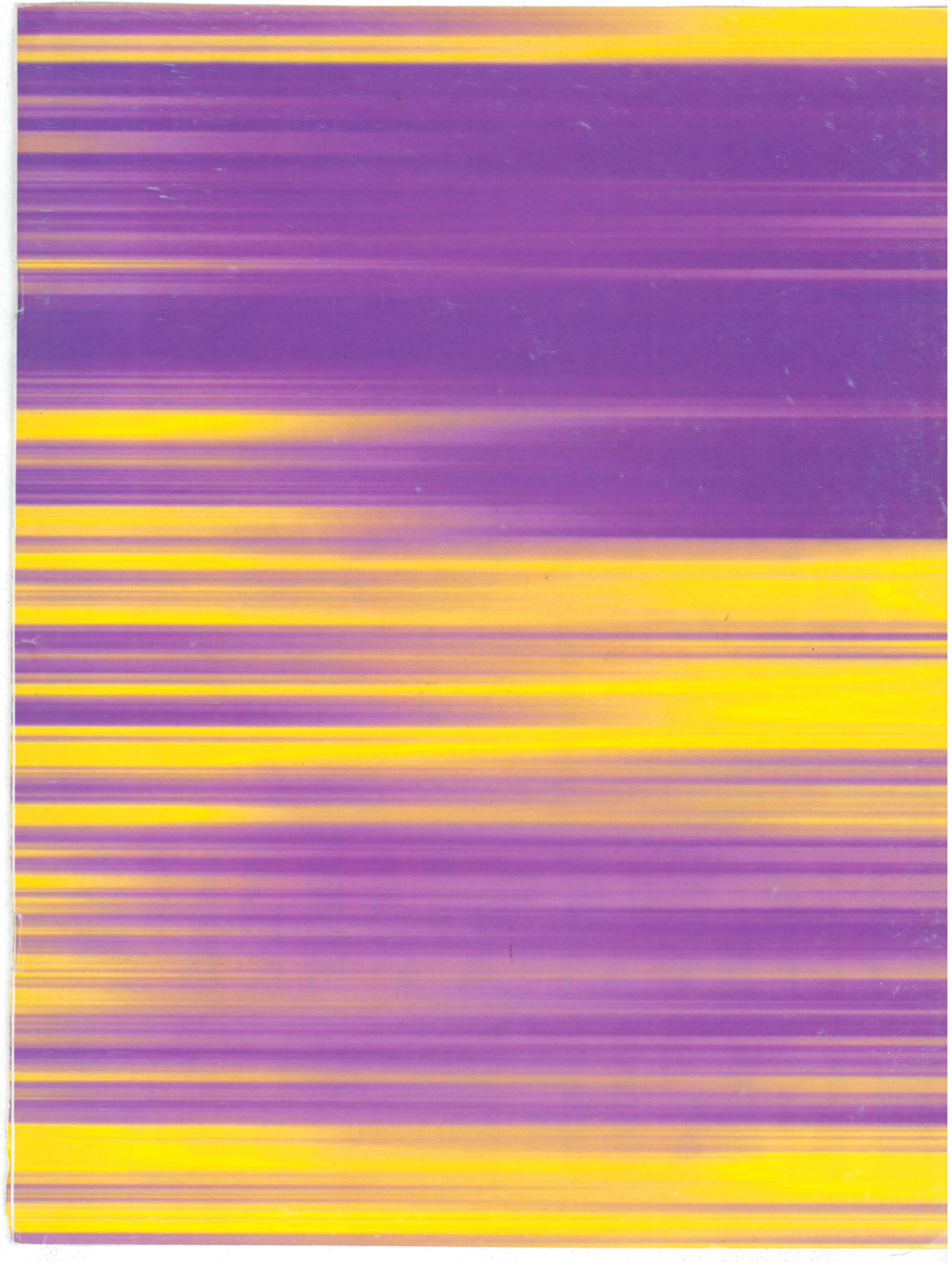
FINAL FANTASY VIII

PLANET STATION
100% PLAYSTATION 0% OFICIAL
675 PESETAS 4,06 EUROS

TODO LO QUE NECESITAS SABER

ACERCA DE LOS GUARDIAN FORCES, LAS CARTAS, LAS ARMAS, LAS HABILIDADES, LAS REVISTAS, LAS MAGIAS Y LOS JEFES

editorial aurum
99001
8 421174 023626



Edición especial de **PlanetStation**
publicada por **Editorial Aurum, S.L.**
Joventut, 19
08830 Sant Boi de Llobregat (Barcelona)
Teléfono: 93 630 68 82
Fax: 93 652 45 25
E-mail: planet@intercom.es
ed.aurum@bcn.servicom.es

Bajo licencia en lengua castellana
de Paragon Publishing Ltd.

Editora: **Katharina Stock**
Producción: **Hans L. Kötz**
Administración: **Montse Prieto**
Director de arte: **Ibon Zugasti**
Coordinación y Redacción: **Juan Trujillo y Agnès Felis**
Maquetación: **Alex Novials**

PUBLICIDAD
Barcelona: José Bonet
C/Joventut, 19
08830 Sant Boi de Llobregat (Barcelona)
Teléfono: 93 630 68 82
Fax: 93 652 45 25
E-mail: ed.aurum@bcn.servicom.es
Madrid: Waterbuk, S.L.
C/Marqués de Urquijo, 26
28008 Madrid
Teléfono: 91 541 74 63

DISTRIBUCIÓN
Comercial Atheneum, S.A.
Teléfono: 93 654 40 61
Fax: 93 640 13 43
E-mail: direc.bcn@atheneum.com
www.atheneum.com

FILMACIÓN Y FOTOMECÁNICA
Fepsl (93 238 04 37)

IMPRESIÓN
Rotographik - Giesa,
Santa Perpètua de la Mogoda (Barcelona)
(93 415 07 99)
Depósito legal: B-43.068-99



FINAL FANTASY VIII

Final Fantasy VIII



Final Fantasy VIII es la nueva entrega de una ya mítica serie de juegos de rol. En este episodio, el protagonista se llama Squall y tu misión consiste en acompañarle en su odisea por el mundo para solucionar problemillas tales como guerras internacionales, golpes de estado o la escasez de bocadillos en el comedor de la academia militar local. Naturalmente, por el camino también tendrás que enfrentarte junto a él a unos cuantos monstruos de diversa calaña.

El objetivo de Squall es convertirse en Seed, que a pesar de que suena igual que los malos de Star Wars —los 'Sith'—, no tiene nada que ver con ellos. Un Seed es un guerrero mercenario que venderá sus servicios a cualquiera que tenga suficiente dinero para pagarle (no resulta muy romántico, pero así es la vida... o el juego, en este caso). El proceso de entrenamiento empieza en una enfermería, desde donde debes guiar a Squall para que supere su examen de admisión en la academia militar y empiece a disputar batallitas a las órdenes del director.

Desde el primer momento en que empieces a jugar estarás bajo observación de cara a tu examen de SeeD. Tus acciones determinarán el grado de Seed al que pertenecerás, en función del cual percibirás una cantidad de dinero u otra cada mes. Esta será la única forma de ganarte el pan que tendrás, pero tampoco necesitarás mucho dinero porque la mayoría de ítems se pueden ganar o robar (muy didáctico el juego, sí señor).

Examen de admisión

Durante tu examen de SeeD serás evaluado en base a una serie de atributos y no sabrás cuál es tu puntuación hasta que regreses del campo de batalla —o "de examen", mejor dicho—, en Dollet. Si quieres asegurarte un buen rango SeeD desde el principio, tendrás que tener en cuenta unas cuantas cosas esenciales. Normalmente en los juegos de rol tienes que iniciar conversaciones con otros personajes para obtener información. Pues bien, esto es cierto en Final Fantasy VIII, pero sólo a partir del momento en que hayas superado el examen de SeeD. Por cada conversación que entables antes de recibir tu graduación perderás 1 punto. También sufrirás penalizaciones si tomas atajos —5 puntos menos— y si no consigues salvar a un perro que te encontrarás en Dollet (10 puntos). Si huyes como un cobarde de alguna batalla también verás reducida tu puntuación, excepto en el caso del primer enfrentamiento con X-ATM092, del que tienes que escapar.

Por otra parte, también hay varias formas de incrementar tu puntuación, relacionadas con el tiempo y los enemigos con los que tienes que luchar. La Caverna de las Llamas, por ejemplo, forma parte del test y cuanto menos tiempo te quede al final de la misión, mejor. Si eres ambicioso y aspiras a conseguir las máximas puntuaciones, escoge el límite de tiempo más corto y espérate hasta los últimos segundos para arrearle a Ifrit el golpe de gracia. Cuantos más enemigos te cargues durante el examen, más puntos obtendrás; sin embargo, ten en cuenta que los que liquides con la ayuda de tus Guardian Forces (GFs) no se incluirán en el recuento. Por último, puedes conseguir 100 puntos de bonus destruyendo el X-ATM092 en Dollet. Pero esta batalla es dura de pelar y te llevará mucho tiempo ganarla —si es que lo consigues—, o sea que nosotros nos tomamos la libertad de recomendarte que la primera vez salgas por patas.

TOMA EL CONTROL

Mover personaje - Abajo
Mover personaje - Izquierda
Mover personaje - Arriba
Mover personaje - Derecha
Seleccionar mapa
Estadísticas
Activar juego de cartas
Seleccionar
Activar menú
Deseleccionar (andar)
Escapar (apretar junto con L2)
Disparar
Mostrar menú de objetivos
Escapar (apretar junto con R2)

ELEVA TU RANGO

No sufras si el rango que obtienes de entrada no es muy lucido, porque éste fluctuará en función de las acciones que lleves a cabo en el campo de batalla. Lo normal es que el rango se eleve, aunque también cabe la posibilidad de ser tan torpe que descienda por culpa de un paso en falso o de una metedura de pata: por ejemplo, si algún alumno del Jardín te pide una exhibición del uso de la magia, no le hagas caso porque te degradarán. Otra forma de conseguir un rango SeeD más alto es mediante un examen escrito. No tiene nada que ver con la Selectividad, sino que se trata de una serie de pruebas bastante sencillas acerca de Final Fantasy VIII en las que tienes que responder 'Sí' o 'No'. La mayoría de las preguntas son bastante facilonas y cada vez que superes uno de estos tests, tu rango SeeD se elevará en un grado... con lo que también aumentarán tus ingresos, claro. **No sufras si el rango que obtienes de entrada no es muy lucido, porque éste fluctuará en función de las acciones que lleves a cabo en el campo de batalla. Lo normal es que el rango se eleve, aunque también cabe la posibilidad de ser tan torpe que descienda por culpa de un paso en falso o de una metedura de pata: por ejemplo, si algún alumno del Jardín te pide una exhibición del uso de la magia, no le hagas caso porque te degradarán. Otra forma de conseguir un rango SeeD más alto es mediante un examen escrito. No tiene nada que ver con la Selectividad, sino que se trata de una serie de pruebas bastante sencillas acerca de Final Fantasy VIII en las que tienes que responder 'Sí' o 'No'. La mayoría de las preguntas son bastante facilonas y cada vez que superes uno de estos tests, tu rango SeeD se elevará en un grado... con lo que también aumentarán tus ingresos, claro.** **Por si no estás del todo seguro en alguna cuestión, aquí tienes las respuestas:**

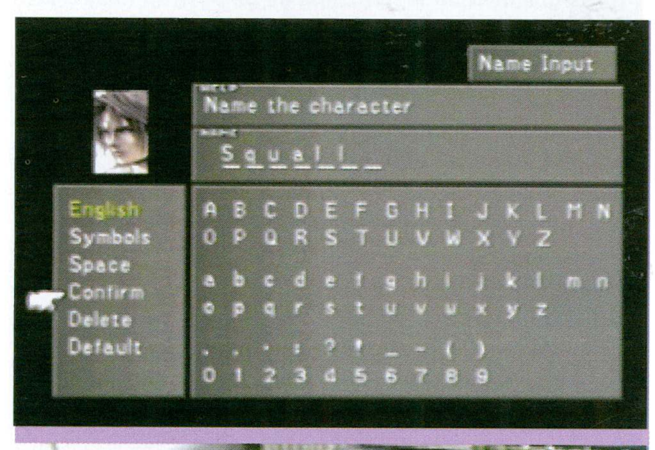
Rango	Respuestas
Test 1	SNSSSNNSNN
Test 2	SNSSSNSSNN
Test 3	NNSNSSSSNSN
Test 4	NSSSNNSSNN
Test 5	NNNSSNNSSS
Test 6	SNSSNNSSNS
Test 7	SSSSSSNSSN
Test 8	NSNNSSNNSN
Test 9	NSNNNNNNSS
Test 10	SNNNNNNNSN
Test 11	SSNSSNSNNS
Test 12	NSNNSNSNSN
Test 13	SNNNSNNNNN
Test 14	SSSSNSSNSN
Test 15	SSNNNNNSNS

Rango	Respuestas
Test 16	SNNSNSNNSN
Test 17	SNNNSNNSNN
Test 18	SNNNSNNNNN
Test 19	SNNSNNNNNS
Test 20	SSNSNSSSNN
Test 21	SSSSNNSSSN
Test 22	NNNSNNNSSN
Test 23	SNNNNSSSSS
Test 24	SSNNSSNNNS
Test 25	SNSSSNNSNN
Test 26	SSNSNSNSNN
Test 27	NSNNNNSNSN
Test 28	SNNSSSNSNN
Test 29	NNNSSNNNSN
Test 30	NSNNNNSNNN

Academia del Jardín de Balamb

Te despiertas en la enfermería y una amable doctora te pregunta cómo te encuentras. Escoge una respuesta y, a continuación, te preguntará cómo te llamas. Cuando hayas escogido un nombre para tu héroe, la Dra. Kadowaki saldrá a buscar a tu instructora, Quistis. Antes de que ésta llegue entrará en tu habitación una jovencita, pero su visita no durará lo suficiente como para que le eches los tejos (tranquilo, habrá tiempo para todo...). Aun así, puede que esta aparición afecte a tu estado de ánimo. Cuando llegue tu instructora te hablará del examen que te espera y, mientras camináis por el vestíbulo, te interrogará.

Una vez en el aula, Quistis explicará cuál es el plan para la tarde y os citará a todos los participantes en el examen en el vestíbulo a las 16:00 horas. Cuando dé por terminada la clase, Quistis querrá tener unas palabras a solas contigo, así que dirígete a las primeras filas y habla con ella. Te explicará que antes de examinarte tienes que visitar la Caverna de las Llamas y se largará. Antes de salir tú también del aula, vuelve a tu pupitre y échale un vistazo a tu terminal de aprendizaje para familiarizarte un poco más con los controles del juego. Si seleccionas el tutorial te conectarás al sistema y podrás descubrir qué Guardian Forces tienes asignados. Estos GFs son cruciales y hacen posible que tu personaje pueda usar magia y otras habilidades importantes. Al principio del juego tienes dos, Quetzal y Shiva. Son fuerzas de energía independientes que te ayudarán en tu odisea.



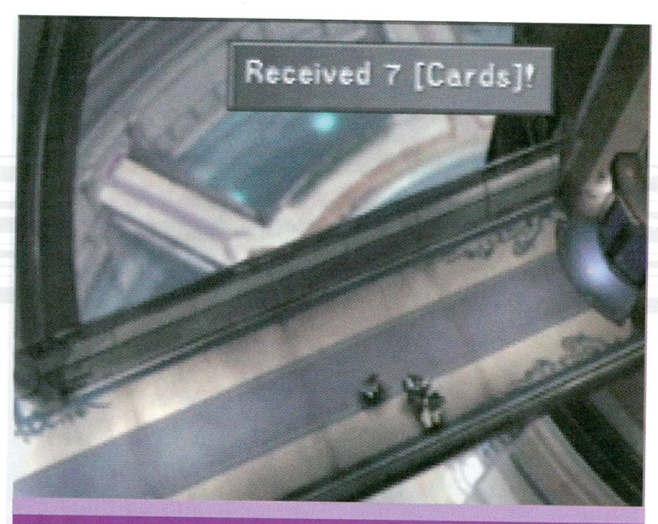


Si te acuerdas de cómo te llamas, díselo a la doctora.



El Jardín de Balamb es una academia de élite para guerreros que aspiran a ser SeeD, unos militares mercenarios con muy buena reputación.

Dicho esto, sal del aula y ve hacia el Sur por el pasillo, donde te saldrá al paso una chavalita. Pregúntale cómo está y te responderá que es nueva en la academia, y que a ver si puedes enseñarle un poco el edificio (¡qué directa!). Si te comportas como un caballero y aceptas la tarea que te pide, ella te seguirá hacia el panel de información que hay situado en el vestíbulo del piso de abajo. Avanza por el pasillo del que salió la chica esta y verás enfrente de ti un ascensor. Antes de subirte en él, habla con el tipo que hay a mano derecha del puente y el muy generoso te dará unas cartas. ¿Para qué? Pues para jugar contra otros jugadores y ganar más cartas. ¿Que para qué las quieres?



Mírate bien el Panel de información para orientarte por el Jardín de Balamb. Por cierto, localiza la cantina porque hacen unos perritos calientes que están de muerte.

Pues porque representan a unos monstruos con los que te toparás durante tus viajes y a menudo ganarás más cartas después de las batallas. Si todavía no ves su utilidad, mírate el recuadro que hay en este mismo capítulo.

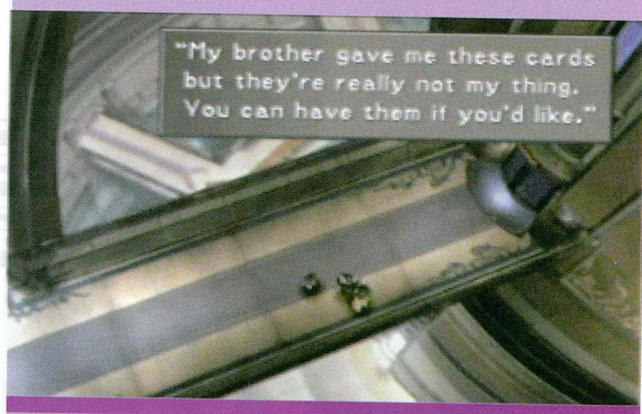
En todo caso, ahora no es momento para ponerse a jugar a cartas, así que métete en el ascensor y baja al vestíbulo. Si bajas las escaleras encontrarás el Panel de información, un mapa de la Academia que te será muy útil para orientarte. La



JUEGO DE CARTAS

En cuanto tengas algunas cartas podrás desafiar a otros personajes no jugables (Non Playable Characters o NPCs) apretando el botón ■. No todos los personajes pueden jugar a cartas, así que sólo te darán oportunidad de hacerlo los que sí están capacitados para jugar (lógico, ¿no?). Las reglas del juego son bastante sencillas, pero ten en cuenta que pueden variar un poco de una región a otra. Cada carta representa a un enemigo y tiene un número en cada lado que va del 1 (lo más débil) a la A (que equivale a 10). Algunas cartas también representan elementos que pueden ser usados durante la partida en algunas regiones. El tablero está dividido en nueve zonas y en algunas regiones hay algunos espacios marcados con elementos. La idea es que cada participante tiene que escoger cinco cartas con las que jugar e irlas colocando en el tablero. Cada vez que consigues colocar un carta cuyo valor es más alto en los lados correspondientes, las cartas de tu contrincante se darán la vuelta y pasarán a ser de tu color. La persona que tenga más cartas en el tablero cuando éste se llene será el ganador. Entonces tendrás la oportunidad de coger una de las cartas de tu contrincante. Las cartas que te dan al principio son muy bajas y bastante cutres, o sea que no empieces a desafiar a otros jugadores hasta que hayas conseguido unas mejores.

Las reglas pueden variar de una región a otra, o sea que asegúrate de cuáles son exactamente antes de empezar a jugar cada partida; a lo largo de tus viajes, sin darte cuenta propagarás las reglas de juego que hayas aceptado anteriormente. Hay reglas que complican mucho el juego, como la "aleatoria"; si te niegas repetidamente a aceptar una partida siguiendo unas reglas indeseables, impedirás que éstas se propaguen de un lugar a otro. La Reina de las Cartas te explicará estas cosas y otras cuando la conozcas en la ciudad de Balamb.



Habla con el tipo que hay frente al ascensor y te dará unas cartas. A lo largo del juego hay muchas que recoger y, aunque éstas primeras no son muy buenas, ¡por algo se empieza!

GUARDIAN FORCES

Estos bichos son unos aliados muy poderosos que te echarán un cable en las batallas. Cada GF representa un elemento diferente o una fuente de poder, y tienen múltiples utilidades. Para usar la magia tienes que enlazar un Guardian Force con tu personaje, y así podrás poner en práctica sus habilidades.

El principal propósito de los GF es su invocación para atacar a los enemigos (o, en el caso de los GF defensivos como Rubí y Cerbero, para ayudar a tus compañeros de equipo); a diferencia de las magias normales y los



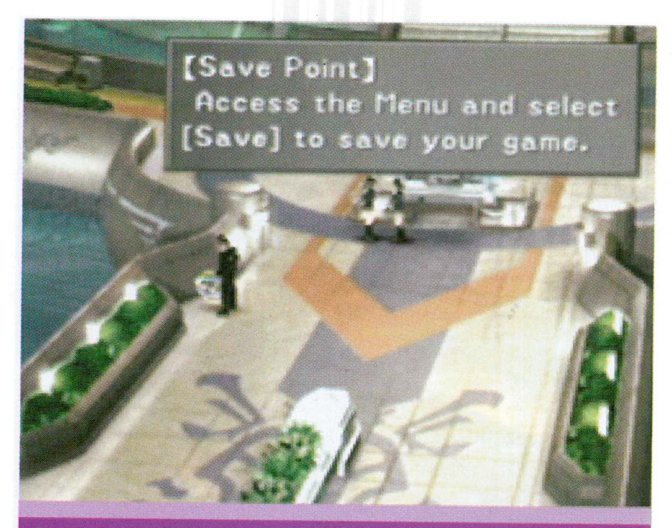
ataques físicos, los GF causan daño a todos los enemigos presentes en un combate. Pero estas criaturas mágicas tienen otro efecto muy importante: desarrollan habilidades de distintos tipos que el personaje que los tenga asignados puede aprovechar, como las capacidades de enlace que te permiten mejorar la vitalidad o la fuerza de un aliado.

La primera habilidad que debes desarrollar en un GF es la denominada Apoyo, que te permitirá multiplicar la potencia de sus ataques.

Para saberlo todo sobre los GF y cómo usarlos, acude a la *Guía PlanetStation de los GF,* al final de esta revista.



Sin un Guardian Force enlazado, un personaje sólo puede atacar con su arma y no puede usar ningún tipo de magia.



Eso que brilla a los pies de Squall es un punto de grabación, una especie de globo con aros alrededor.

chica te dará las gracias por tu ayuda y se largará. Dirígete hacia el punto de grabación —una especie de globo con aros de colores— y guarda la partida. Luego ve al Sur por el pasillo, hacia la zona de recepción.

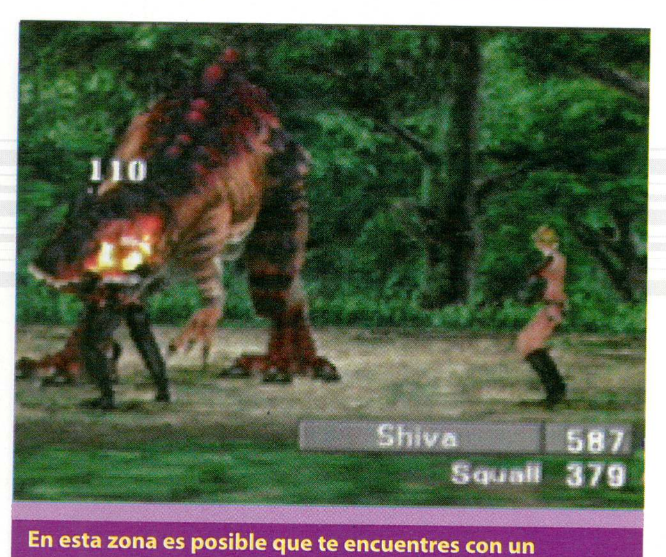
Cruza la puerta que hay más a la derecha y continúa avanzando hacia el Sur por unos escalones que hay. Sigue por ahí hasta que te encuentres a Quistis, que te está esperando en la puerta. Te explicará un par de cosas sobre los GFs y te enseñará a enlazarlos para activar habilidades especiales y power-ups. Una vez que haya terminado este pequeño tutorial, ve al menú y enlaza tus dos Guardian Forces. Luego pon rumbo al Sur para salir de la Academia.



La Caverna de las Llamas

Una vez fuera del Jardín entrarás en el mapa del mundo, por donde hay esparcidos unos cuantos monstruos que te amenizarán el viaje. La Caverna de las Llamas está al Este desde el Jardín, detrás de un pequeño bosque; pero antes de partir asegúrate de enlazar tus Guardian Forces para que te ayuden en las batallas. Date un garbeo por el bosque y sus alrededores y empieza a familiarizarte con los controles de batalla (es decir: no huyas en cuanto veas venir problemas). La mayoría de monstruos de esta zona son bastante débiles y durante los enfrentamientos con ellos podrás extraer un buen puñado de magias que te serán muy útiles en tu próxima misión. Concretamente, intenta extraer una gran cantidad de magias de Cura y de Hielo para usarlas en la Caverna de las Llamas.

Cuando te sientas preparado, entra en la cueva que hay detrás del bosque y Quistis te enseñará a enlazar magias a tus parámetros básicos. Escúchala también atentamente cuando te explique cómo usar tu Sable pistola para incrementar el daño que infligirás a tus contrincantes. Una vez que hayas hecho los cambios necesarios a la configuración de tus personajes, sigue por el camino y habla con los dos tíos que vigilan la entrada. Escoge el límite de tiempo más largo para asegurarte de que completarás tu objetivo sin correr riesgos innecesarios y luego métete en la Caverna de las Llamas. Vete



En esta zona es posible que te encuentres con un Arqueosaurio. Es muy peligroso y tiene muchos puntos de vida, pero es muy sensible a la magia Morfeo.

Enlaces elementales

Una de las posibilidades que ofrecen algunos Gaurdian Forces es que tu personaje enlace magias elementales con habilidades. Si enlazas elementos a tus ataques o defensas, podrás incrementar el daño que infliges a tus enemigos. El valor que se muestra junto a la magia enlazada es el porcentaje de daño que se añadirá al ataque o defensa en cuestión. Al alcanzar el 100%, aparecerá una estrella verde que te indicará que el daño elemental se puede absorber (es decir, que tu vitalidad aumentará si te lanzan un ataque de ese elemento).

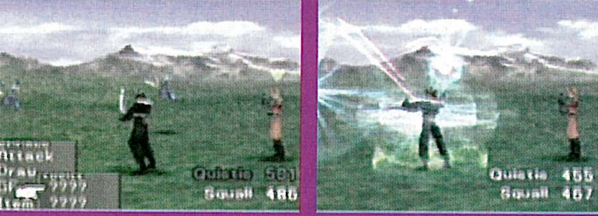
PREPÁRATE A LUCHAR

Antes de preparar a tu equipo para adentraros en territorios peligrosos tienes que enlazar un Guardian Force con el fin de que te ayude. Cuando lo hayas hecho podrás seleccionar tres habilidades de comando extra que tu personaje podrá usar durante la batalla. La extracción es muy importante porque te permite absorber magia de tus enemigos; podrás usar estos conjuros inmediatamente o guardártelos para mejor ocasión. El comando GF llama al susodicho para que te ayude a luchar. Estos ataques son extremadamente potentes y tendrás que usarlos contra los enemigos más fuertes y los monstruos jefes. El comando Objeto permite

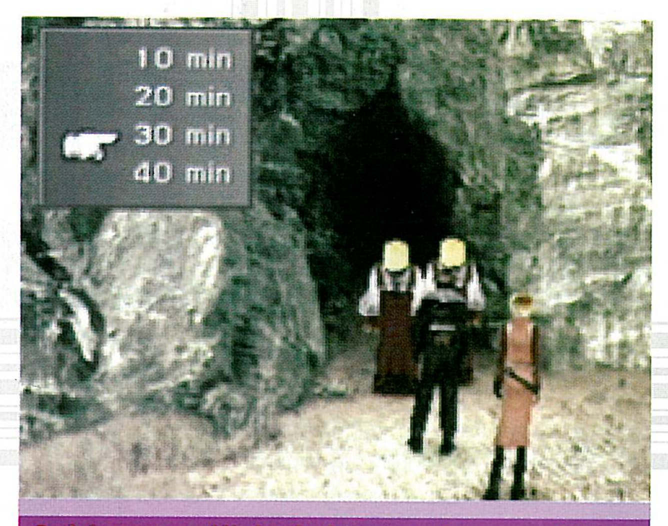


a tu personaje usar los ítems que llevas en el inventario. Por último, el comando Magia se utiliza para lanzar las magias que tienes guardadas en el inventario; cada vez que topes con un nuevo tipo de monstruo podrás extraer una magia nueva (¡no hay mal que por bien no venga!).





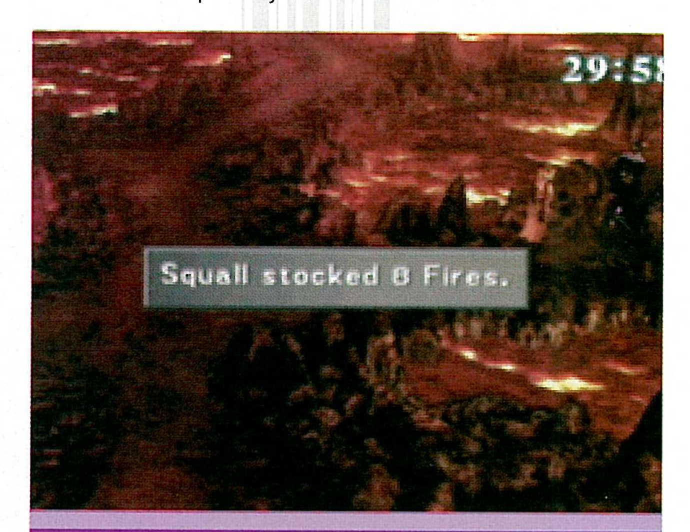
Enlazar Guardian Forces perimitirá que tus personajes pongan en práctica otras habilidades. Una vez que el GF está enlazado puedes seleccionar otras tres habilidades de comando que estarás en disposición de utilizar durante la batalla.



Podrás escoger el límite de tiempo en el que completar esta misión. La primera vez que juegues no intentes hacerte el machito y sé generoso contigo mismo.

abriendo camino por el interior de la caverna luchando contra los monstruos que te salgan al paso. La magia Hielo te irá de perlas aquí, ya que la mayoría de los monstruos tienen ataques basados en fuego.

Cuando te hayas adentrado un poco en la caverna te encontrarás con varios desvíos pequeños a cada lado del camino principal. Toma el primero a mano derecha y camina hasta el final, donde hallarás un punto de extracción. Aprovisiónate de magias Piro y luego vuelve al camino principal para seguir avanzando por él. No te recrees mucho en las batallas porque no te interesa agotar el tiempo que tienes disponible intentando extraer unas cuantas magias extra. Sigue andando por el camino central hasta que llegues al centro de la caverna. Asegúrate de curar a todo tu equipo en este preciso momento, porque estás a punto de enfrentarte a tu primer jefe.



A mano derecha encontrarás un punto de extracción. Elige uno de tus personajes y se aprovisionará de magias; luego la fuente quedará agotada durante un buen rato.

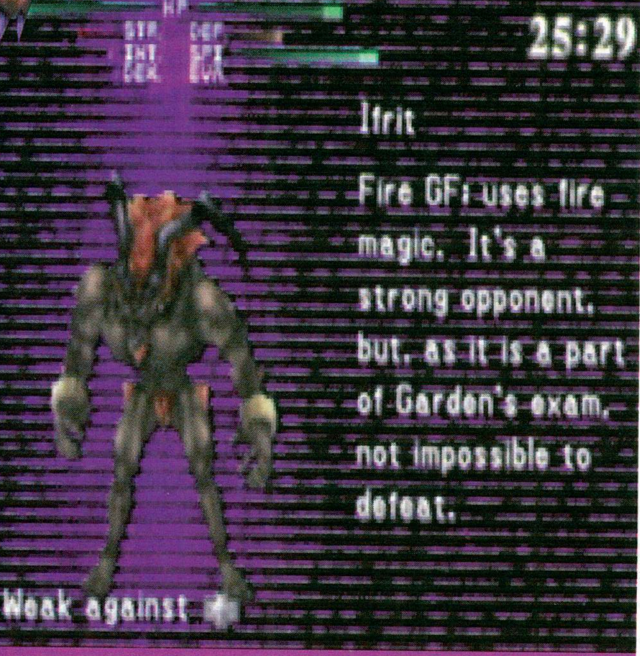
JEFE - IFRIT

El Guardian Force del elemento Fuego es bastante debilucho y deberías poder librarte de él en un periquete (siempre y cuando utilices la técncia adecuada, claro está). Usa la magia de Hielo para que le duela y, sobre todo, utiliza tu Guardian Force Shiva. Insiste con estos dos ataques hasta que Ifrit se dé por vencido y acceda a unirse a ti; así tendrás otro GF para ayudarte en las batallas. Ifrit cuenta con dos ataques principales: uno con bola de fuego —que no es nada del otro mundo— y un potente puñetazo que puede causar un daño de 170. Una vez que la batalla esté ganada, recibirás unos Resucitadores GF que sirven para resucitar a un Guardian Force que se haya quedado fuera de combate. También serás obsequiado con una carta donde está representado el vencido Ifrit. Por cierto, más adelante podrás comprar Resucitadores GF en las tiendas.

Cuando la batalla haya terminado, Quistis dará una explicación acerca del enlace de elementos (préstale atención, es tu instructora) y tú podrás volver a la entrada de la caverna. Por el camino habrá más encuentros fortuitos, pero como ahora ya no hay límite de tiempo, no tendrás que luchar de forma apresurada como antes.

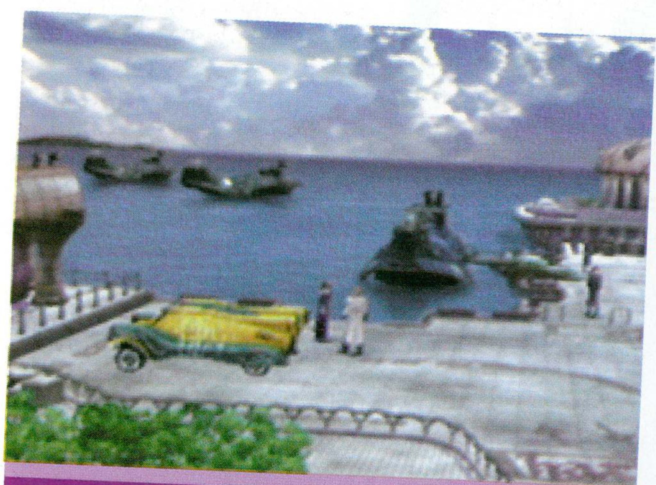
Si tu GF Quetzal ya ha aprendido la habilidad Carta podrás hacerte con un par de buenas cartas en esta caverna. Sal de ella y regresa a la Academia del Jardín de Balamb, donde Quistis te enseñará a cuidar de tus Guardian Forces. También te dirá que te cambies de uniforme y te reúnas luego con ella para el examen SeeD. Regresa pues al Jardín y, una vez allí, ve al dormitorio a cambiarte de ropa y guardar la partida. Ahora que Ifrit se ha unido a tus filas, adiéstrale en las habilidades de ataque elemental, defensa elemental y defensa elemental x 2. Es fundamental que consigas estas capacidades lo antes posible, así como las de enlace VIT y FRZ. Más adelante en el juego, te resultará muy útil la habilidad Municiones de este Guardian Force.



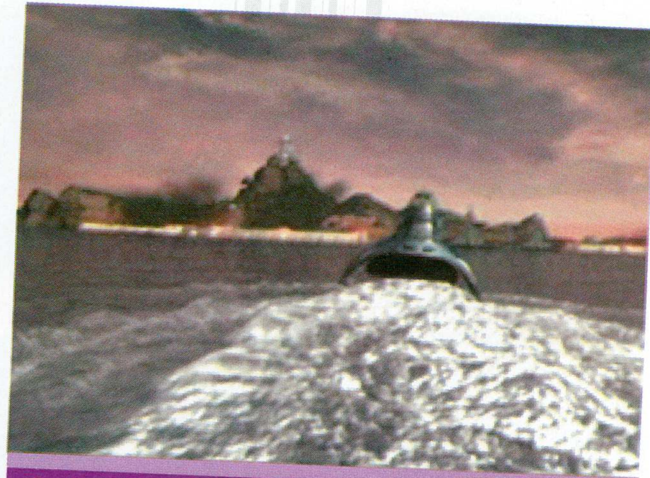


Utiliza magias Hielo y tu Guardian Force Shiva para cargarte a este fiero guardián. Cuando le hayas vencido se unirá a ti y te ayudará en tu aventura.

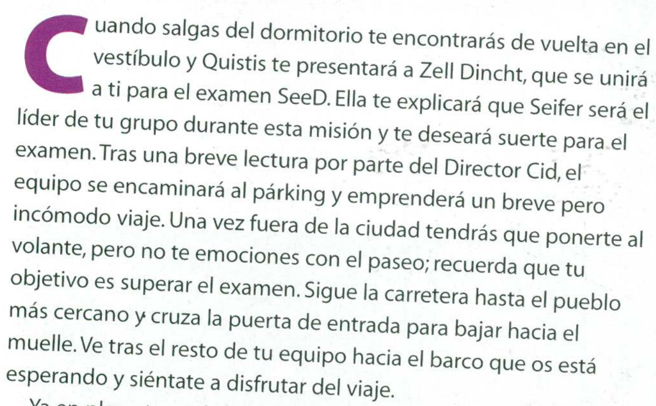
Libera Dollet



Conduce hacia la ciudad de Balamb y aparca el coche cerca del muelle. ¡Date prisa, el barco te está esperando!



El pelotón de barcos se acercan a la costa de Dollet a toda leche. Sal fuera para tener una vista mejor del espectáculo.



Cuando salgas del dormitorio te encontrarás de vuelta en el vestíbulo y Quistis te presentará a Zell Dincht, que se unirá a ti para el examen SeeD. Ella te explicará que Seifer será el líder de tu grupo durante esta misión y te deseará suerte para el examen. Tras una breve lectura por parte del Director Cid, el equipo se encaminará al párking y emprenderá un breve pero incómodo viaje. Una vez fuera de la ciudad tendrás que ponerte al volante, pero no te emociones con el paseo; recuerda que tu objetivo es superar el examen. Sigue la carretera hasta el pueblo más cercano y cruza la puerta de entrada para bajar hacia el muelle. Ve tras el resto de tu equipo hacia el barco que os está esperando y siéntate a disfrutar del viaje.

Ya en plena travesía por el océano te presentarán a Shu, una fémina que te explicará la situación y te dirá cuáles son los objetivos de la misión. La ciudad de Dollet lleva 72 horas asediada y los ejércitos de la ciudad han tenido que abandonar sus posiciones y refugiarse en las montañas colindantes (¡menudos cobardes!). Tu misión consiste en liberar la ciudad y eliminar a las tropas que queden. Cuando la explicación haya terminado, ve a cubierta y disfruta del paisaje mientras os acercáis a la playa.

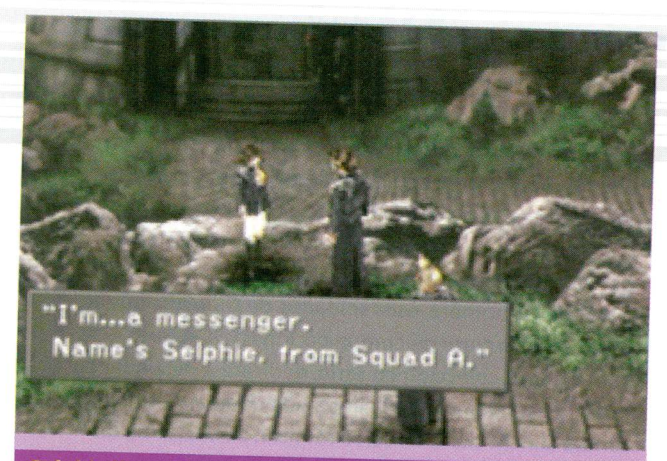
Al principio de la misión Quistis te recordará que enlaces tus Guardian Forces y te dirá que asegures la Plaza Central de Dollet. No te preocupe darle magias y GFs a Seifer; no los perderás. Avanza por la playa y sube por las escaleras que hay a mano derecha. Guarda la partida en el punto de grabación y entonces sigue a Seifer hacia el meollo de la ciudad. De camino a la Plaza Central ya empezarás a calentar luchando contra unas cuantas tropas, pero son cuatro pringados de los que seguramente te librarás sin problemas. Puedes tomártelo con calma y mangarles magias Piro, Electro, Cura y demás hasta que todos los componentes de tu equipo tengan cien de cada; luego pon a tope la vida de todos tus compañeros aplicándoles Cura extraída a los de Galbadia, y cárgate a esos soldaditos de plomo. Cuando lleguéis a la plaza, Seifer te ordenará que compruebes el estado de la zona para ver si quedan tropas. Toma el camino de la derecha y anda despacio; te atacará un soldado solitario. Una vez que la matanza de enemigos haya finalizado, regresa a la Plaza Central y espera a que Seifer se cabree con el simpático chucho. Al cabo de un rato veréis que unas tropas se infiltran en la Plaza y Seifer decidirá seguirlas.

Siguiendo el camino descubriréis que hay unos cuantos soldados de Dollet heridos. Deteneos y hablad con ellos; os dirán que vayáis a la Torre de comunicaciones. En cuanto empecéis a subir las escaleras que llevan a la Torre seréis atacados por un Venoma, que puede ser peligroso si vuestros niveles de VIT

Lección al volante

En Final Fantasy VIII hay vehículos con los que puedes viajar por el mapa sin correr el riesgo de encuentros fortuitos. En esta misión sólo podrás conducir un momento, pero luego —más adelante en el juego— podrás alquilar coches.

Cruceta	Moverse
Stick derecho	Acelerar/Marcha atrás
Stick izquierdo	Moverse
■	Acelerar
▲	Marcha atrás
×	Subir/Bajar
R2	Mover la posición de la cámara



Selphie llegará para transmitirte un mensaje del grupo A. Es la piba a la que conociste en el pasillo y ahora se une a tu grupo (ésta quiere algo...).



Éste es el X-ATM092, un monstruo mecánico contra el que lo mejor son los ataques con magia Electro.

('vitalidad' o vida) no están en muy buena forma. Seguid por la montaña luchando contra los monstruos que puedan cruzarse en vuestro camino hasta que lleguéis a un pequeño saliente desde el que se vislumbra la Torre de comunicaciones. Seifer saltará abajo y entrará por la puerta sin pensarlo dos veces, y entonces se unirá a ti Selphie, la chica que conociste en el Jardín de Balamb. Síguela por el saliente y cruza las puertas de la base de la Torre. En este preciso momento, Selphie ocupa el lugar de Seifer en tu equipo y recibe todas las magias y todos los enlaces que le habías otorgado al fantasmilla de la gabardina gris (aunque, por si acaso, comprueba que también se hayan transferido los GFs que tuviera enlazados Seifer).

Una vez dentro, ve hacia la izquierda y saca unas magias Tiniebla del punto de extracción. Usa el punto de grabación para que tus progresos no se vayan al garete y luego salta al ascensor para subir a lo alto de la Torre. Aquí te espera una batalla que no es moco de pavo, así que asegúrate de que estás preparado para la prueba.

Cuando llegues a la playa, Quistis aparecerá in extremis y te ayudará a terminar con el robot. Luego emprenderás tu viaje de vuelta por el charco; una vez a salvo al otro lado, tendrás un poco de tiempo para explayarte y entonces te dirán que te reúnas de

JEFE - X/ATM092

Para lo aparatoso que es, este enorme monstruo metálico es bastante rápido y tiene varios ataques medios. Su mayor baza es que puede repararse a sí mismo cuando está muy dañado y te perseguirá hacia la playa. La mejor forma de afrontar esta batalla es lanzar una Doble sobre tu equipo y hacer que utilicen magias Electro para atacar a este robot. Esta bestia tiene un ataque ELM Rayo muy potente, o sea que usa todo lo que tengas —y, sobre todo, lánzale a Quetzal— hasta que ganes. Cuando tus colegas sugieran que es el momento de echarse a correr, aprieta y mantén L2 y R2 a la vez. Al cabo de un momento, el plasta de X-ATM092 os alcanzará y la batallá volverá a empezar. Tu mayor preocupación es el límite de tiempo, pero si te sientes en forma mángale unas magias Coraza cuando el robot se debilite. Tendrás que luchar cuatro veces de camino a la playa, así que no mamonees e intenta machacar al monstruo lo antes posible.



Tras la primera batalla tendrás que salir por patas huyendo de esta bestia mecánica. Después ya tendrás oportunidad de llevarlo al desguace, pero es muy duro de pelar.



nuevo con el resto en el Jardín al anochecer para recibir los resultados del examen. Abandona el muelle y échate a andar por la montaña; luego entra en el hotel y sube las escaleras de la izquierda para guardar la partida. Puedes darte un garbeo por el pueblo; aquí vive la madre de Zell (¡pasa a visitarla, hombre!), y también hay una estación de tren y una armería donde todavía no podrás mejorar tus armas, aunque todo se andará.

Cartas: Zell y Biggs

Si ya has desarrollado cierta pericia con las cartas, en Balamb podrás conseguir dos de tus primeras cartas importantes. Ve a ver a la mamá de Zell y juega unas cuantas veces con ella; si eres un jugador aceptabe, ganarás un naipe estupendo: la carta de Zell y la de Biggs y Wedge (sí, hombre, esos soldados de Galbadia que estaban en la torre de comunicaciones). Si quieres comenzar tu colección en serio, dedícate a desplumar al póker a esta dama ante la impávida mirada de su hijo: la señora Dincht tiene un buen montón de cartas de los cuatro o cinco niveles inferiores.
Por otra parte, en la entrada de la estación puedes conocer a una mujer que se identifica como la Reina de las cartas, que te explicará cosas muy útiles sobre el subjuego de naipes; por ejemplo, te explicará cómo se propagan las reglas y te ofrecerá introducir una nueva norma por un precio prohibitivo: no aceptes, y ¡desplúmala jugando!

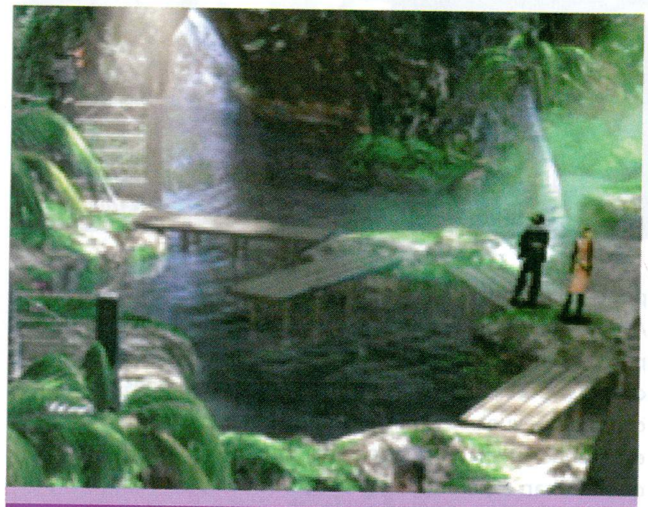
JEFE - BIGGS Y WEDGE / ELVIORE

Aquí tienes que demostrar tu valía en dos batallas, pero si consigues mantener a tus personajes curados no te resultará muy difícil. La batalla empieza con Biggs a solas y luego, al cabo de poco, entrará en acción su colega Wedge. Estos dos personajes no son pan comido, precisamente, así que arréales sin parar y acuérdate de quitarle unas magias Esna a Biggs. No tardará mucho en interrumpir la batalla un tal Elviore, que liquidará a los dos soldados de la Torre. Este jefe es bastante potente y tiene dos ataques principales: un puñetazo fuerte y un ataque de viento que causa unos 180 de daño a todos los miembros de tu equipo. Empieza la batalla usando tu extracción para conseguir a Sirena, que es otro Guardian Force, y luego extrae unas magias Doble. Lanza esta magia sobre tu personaje principal, y así él podrá lanzar dos magias en cada uno de sus ataques. Utiliza este personaje para aplicar la Doble sobre los otros dos miembros de tu grupo, ya que de este modo podrás usar dos magias para tu magia de curación. Esto te servirá para mantener altos tus puntos de vida y para que tus Guardian Forces causen una cantidad de daño razonable. Elviore tiene una gran resistencia a la magia, por lo que en este caso será mejor que utilices ataques físicos. Cuando te hayas cargado a este monstruo volador recibirás Elixires, Resucitadores GF, el número de Marzo de la revista "Armas" y, con un poco de suerte, algún otro regalito.
Después de la batalla Selphie dirá a todo el mundo que deben abandonar Dollet y reagruparse en la Orilla en 30 minutos. La cuenta atrás empieza inmediatamente, o sea que ve hacia el ascensor y regresa a la base de la torre, donde puedes grabar la partida. Acuérdate de enlazar tu nuevo GF y de comprobar cuáles son sus habilidades. Adiestra cuanto antes a Sirena en la habilidad Ojo observador, que te permitirá localizar puntos de extracción y grabación ocultos. En cuanto salgas del edificio aparecerá el Jefe y tendrá lugar otra batalla.



Biggs y Wedge no presenciarán el final de esta batalla porque de los cielos caerá Elviore. Puedes extraer el GF Sirena de esta bestia para usarlo una vez que la batalla haya terminado.

Zona de Entrenamiento



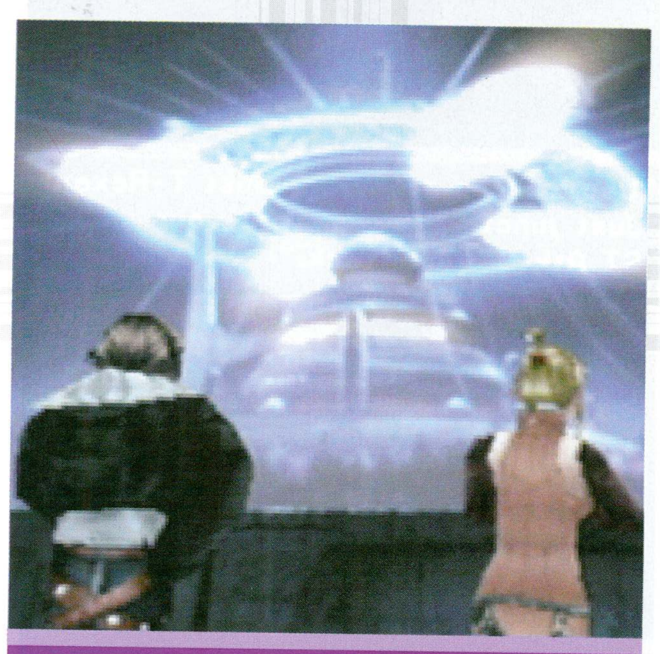
No es Port Aventura sino la entrada de la Zona de entrenamiento. Tienes que ir por las pasarelas hacia la izquierda de la imagen y llegarás a un punto de extracción.



¡Ya eres un mercenario SeeD! El Director Cid te dice que te pires, así que ¡hala, a correr! Suerte que no tienes madre, porque sino sufriría más que la de un torero.

Cuando regreséis a la Academia el grupo se dividirá y te volverás a quedar solo con tus propios pensamientos. Vuelve a cruzar la puerta y busca por la zona de la izquierda para encontrar un punto de extracción donde puedes hacer acopio de unas magias Cura. Quistis, Cid y Shu te están esperando en el vestíbulo y cuando de reúnas con ellos te dirán que aguardes hasta que den los resultados del examen. Pasa junto a la pequeña concurrencia y ve andando hacia la derecha para encontrarte con Seifer. Parece que va a suspender el examen por no haber cumplido las órdenes y entonces vendrá Cid a echarle la bronca. Tras la agitada conversación, sigue al Director de vuelta al vestíbulo y entonces se oirá un mensaje por megafonía que pedirá a todos los que han tomado parte en el examen que se dirijan al vestíbulo de la segunda planta. Sube por las escaleras y toma el ascensor hacia la siguiente planta. Luego ve al aula y verás que todos los que se han examinado están allí esperando.

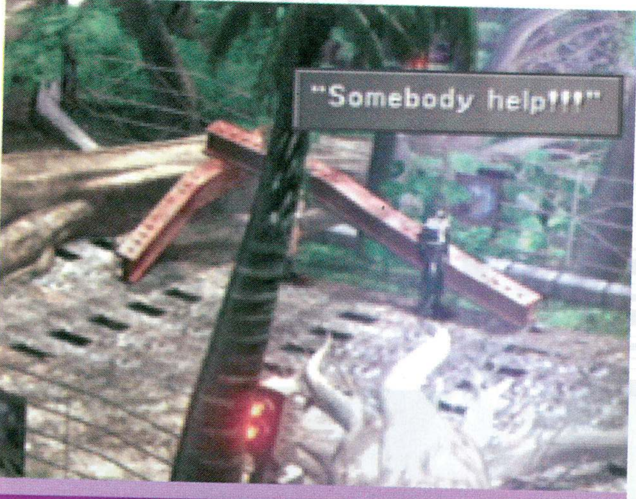
Al cabo de un ratillo os llamarán a ti y a Zell para que os presentéis ante el Director Cid y te comunicarán que has superado el examen y que ya eres un miembro SeeD. Una vez hecha la presentación de rigor, te dirán que adiós muy buenas, pero tómate tu tiempo para hablar con Cid y él te dará un Registro de Batalla; a partir de ahora, en el menú



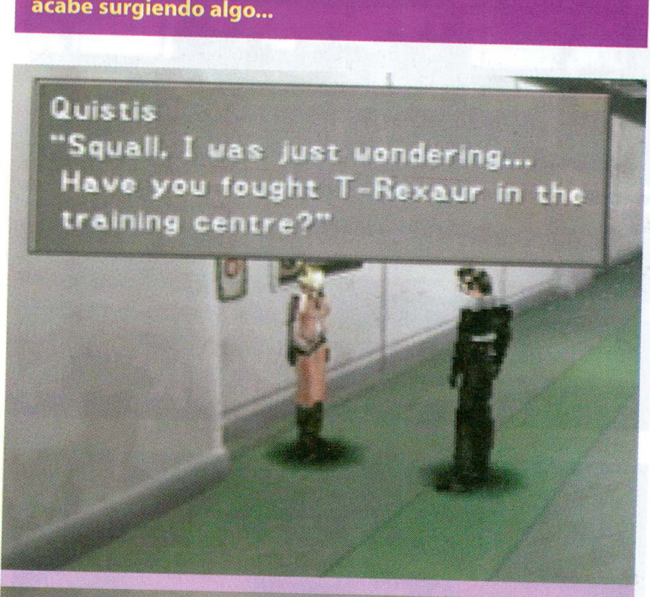
Por la zona de entrenamiento pululan unos cuantos monstruos y tiene toda la pinta de ser una isla antiguamente habitada por criaturas que han pasado a la historia.



La chica de tus sueños aparece en la fiesta y te pide un baile. Ser amable no cuesta tanto y, ¿quén sabe?, quizá acabe surgiendo algo...



Parece que hay una dama en apuros. Compórtate como un caballero y ve a ver si puedes quedar bien. Efectivamente, podrás rescatar a una misteriosa chica.





Quistis te avisará de que el enemigo llamado Arqueosaurio puede aparecer en la zona de entrenamiento. Pero si te molestas en enlazar la magia Morfeo a tu ataque EST, esta batalla estará chupada.

principal puedes seleccionar entre las opciones Ayuda/Guía/Base de datos/Informe de batalla y ver cuántos pasos ha andado tu grupo, cuántas batallas ha librado y cuántas veces ha salido con la cola entre las piernas de un combate. Si vuelves al pasillo donde habías estado esperando, te encontrarás a Seifer, Trueno, Viento y los demás que estaban esperándoos, ¡y os aplaudirán para felicitaros por vuestro ascenso a mercenarios SeeD! Luego verás las puntuaciones de tu examen; a partir de ahora, ya puedes comenzar a pasar exámenes SeeD escritos para ascender de rango y ganar más dinerito (si no te sabes las preguntas, consulta la PlanetChuleta de la página 5).

Ve al dormitorio y guarda la partida antes de ponerte el uniforme de bonito para la fiesta. ¡Verás qué marchón! Cuando llegues a la fiestecilla descubrirás entre la multitud de la pista de baile a la chica de tus sueños, que encima te dirá que eres el chico más guapo de la fiesta y, además, te pedirá que bailes con ella (esto es lo bueno de jugar: que lo que no te pasaría nunca en la vida real se te presenta por las buenas, sin comerlo ni beberlo). Tú le dirás que sí a regañadientes porque eres un tímido del copón (y, a estas alturas de la partida, un poco borde, la verdad), pero cuando el baile te comience a enrollar ella se largará sin decirte siquiera cómo se llama. Mala suerte, porque en ese momento aparecerá Quistis y te dirá que te cambies de ropa y te reúnas con ella en frente de la Zona de Entrenamiento.

Antes de entrar en este área, Quistis te explicará cómo enlazar tu estado (EST). Cuando el tutorial haya terminado tienes que entrar en la zona de entrenamiento y encontrar el mirador de la zona secreta. Esta zona está plagada de monstruos, así que estate al loro y controla tus niveles de vida. Entra por la puerta de la derecha y deambula por el camino; luego cruza los pequeños puentes para llegar al otro lado de la piscina. Rastrea la zona de la izquierda para encontrar allí un punto de extracción y guárdate unas magias Hielo para usarlas luego. Sigue avanzando por el camino y



Estos bichos son los que atacaban a la chati que pedía ayuda en la Zona de Entrenamiento: Yuraba y los Petros. Quistis te echa una mano con el rescate.

pronto hallarás un punto de grabación donde podrás salvar la partida. Cruza la puerta de la derecha y entrarás en el mirador, donde Quistis empezará a contarte sus penas (¡qué peñazo de tía!). Cuando acabe de pegarte el rollo, sal de la zona secreta para regresar a la Academia. Sin embargo, antes de que puedas abandonar la Zona de entrenamiento oirás el grito de una chica que pide ayuda y tendrás que correr al rescate (da igual que no sepas quién es: ¡ahora eres un SeeD y debes comportarte como un héroe!). Prepárate para vértelas con otro Jefecillo.

Después de la batalla, aparecerán dos tipos de uniforme blanco (¿quiénes serán?) que se llevarán a la chica (¿no la has visto antes?). Tú a lo tuyo: sal de la Zona de Entrenamiento y regresa al dormitorio, donde puedes echarte una cabecadita para restituir la VIT de todo tu equipo de personas y GFs, y luego guarda tus progresos. Si buscas en tu escritorio encontrarás el número de Abril de "Armas" (cuya lectura es muy recomendable) y entonces llegará Selphie para decirte que ya te han asignado tu primera misión.

Enlaces de estado alterado

Enlazar magia a tu EST (estado) puede provocar cambios en tus habilidades de ataque y defensa. Si enlazas Morfeo a tu ataque de estado existirán probabilidades de que tu enemigo se vea afectado por el cambio de estado (es decir, de que se quede dormido). Para hacer esto tienes que ir al menú y seleccionar Enlace, luego Magia y luego apretar a la izquierda dos veces para ir a la pantalla de enlaces EST. También puedes enlazar estados a tu defensa, lo que reducirá el riesgo de sufrir cambios de estado que afecten a tu personaje.

JEFE - YURABA Y LOS PETROS

Estos monstruos no son nada del otro mundo y te debería resultar bastante fácil ganarles la batalla. Mantén tus niveles de vida altos y usa tus ataques más fuertes para dañarlos. Puedes extraer algunas magias Tiniebla, Escudo y Morfeo del volador Yuruba y unas magias Coraza de los pequeñines Petros. Liquida primero a los tres enemigos más pequeños, ya que no atacan mientras Yuraba está vivo. Si matas a este insecto gigante primero, los otros tres monstruitos entrarán en barrena y se zamparán a tu grupo en un santiamén. Cárgate a los tres enanitos y dedícate a extraer magias Tiniebla y Escudo de Yuraba; el muy iluso no te hará mucho daño con sus raquíticos ataques físicos, así que no te apures. Luego acaba con él a piño limpio (los ataques físicos bastarán), y te ganarás una Piedra Mágica y algún otro objeto.



Asegúrate de matar a los tres Petros antes de atacar al volador Yuraba. Los renacuajos no atacan en circunstancias normales, pero si ven que alguien se carga a su maestro se pondrán como una moto.

Timber



Éste es el momento en el que recibes la Lampára Mágica, gracias a la cual podrás invocar a Diablo, un Guardian Force muy duro de pelar.



Cuando la cifra de puntos de vida aparece de color verde en pantalla significa que no se está perdiendo VIT, sino ganándola.

Sal del dormitorio y ve hacia la puerta principal, donde te estará esperando el Director Cid Kramer. Te dice que vayas a Timber a ayudar a la resistencia y que alguien irá a por ti a la Estación de Timber. La persona en cuestión te dirá "Los bosques de Timber han cambiado mucho, ¿verdad?", y tu respuesta debe ser: "Pero todavía quedan búhos". Cuando esta interesante conversación haya terminado, habla con el Director Cid y te dará una Lámpara Mágica que contiene el GF Diablo. Ve a la ciudad de Balamb y toma el desvío de la derecha para llegar al Hotel Balamb. Sube las escaleras a mano izquierda del mostrador de recepción y utiliza el punto de grabación para guardar tus avances (si piensas enfrentarte a Diablo inmediatamente, es absolutamente recomendable grabar antes). Busca por la derecha del mostrador para encontrar un ejemplar pasado de "Timber Maniacs" y entonces usa la lámpara desde el menú Objeto.

Enlaza tu nuevo Guardian Force y regresa al cruce para seguir el camino de la izquierda hacia la estación de tren. Hay una tienda a la derecha donde puedes comprar unos cuantos objetos esenciales, pero recuerda que tienes que guardarte 3.000 guiles para el billete de tren. Cuando estés listo págale al guarda de la estación y súbete al tren para emprender tu viaje hacia Timber. Una vez dentro del tren, salva tus progresos en el punto de grabación y luego cruza la puerta para ir hacia la parte delantera del tren. Zell te enseñará la cabina SeeD y Squall encontrará el número 1 de la revista "Hocicos". Zell te contará un par de cosas sobre Timber y todo el grupo se quedará roque.

"¿Y QUIÉN ES ESTE TIPO?"

Durante este sueño tú tomarás el control de tres nuevos personajes: Laguna, Ward y Kiros. Camina por el sendero del bosque y pronto darás con un punto de extracción. Guárdate unas magias Cura más (aunque ya deberías tener un montón) y sigue por el camino luchando contra los monstruos que se tercien. Utiliza el tronco delgado para cruzar la corriente y continúa siguiendo el camino del bosque. Píllate unas magias Aqua del punto de extracción; luego súbete al vehículo y pon rumbo a la ciudad. Cuando bajes del tanque dirígete al Sur y sigue avanzando hasta que descubras el hotel Galbadia. Entra por las puertas dobles y guarda la partida en el punto de grabación que hay dentro. Gira a la derecha y baja unas escaleras que te llevan al bar, donde está tocando una pianista de buen ver. Al cabo de un rato, Julia se acercará y hablará con Laguna para pedirle que vaya a su habitación (¡vaya con la Julia!). En cuanto se largue, vuelve a las escaleras que llevan a la recepción y habla con el tipo del mostrador. Te enseñará el

JEFE - DIABLO

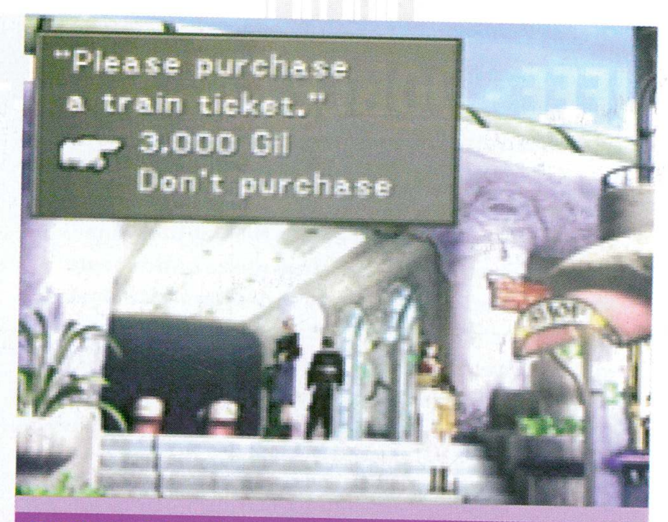
Este jefe es muuuy duro de pelar; no grabar la partida antes de enfrentarte a él es un suicidio. Cuando la batalla haya empezado, extrae de Diablo magias Gravedad para aplicárselas a él mismo. Normalmente esta magia reduce la VIT del blanco en un 25%, pero en Diablo causa un daño aleatorio (desde solamente 50 hasta más de 3.000). Cuando le des al Diablo con esta magia, él te devolverá fuego con su ataque Ultragravedad, que les dará para el pelo a todos los integrantes de tu equipo. Si has hecho acopio de magias Cura, no las escatimes: como te despistes un solo turno de poner a tope la vida de tu equipo, el muy hijo de la diabla se cargará a Squall, Zell y Selphie de un plumazo antes de que te des cuenta. Sigue arreándole a esta criatura con todo lo que puedas hasta que se rinda; una de tus mejores bazas es el ataque especial Ruleta de Selphie, que la mayoría de las veces ofrece una opción para curar completamente a todo el equipo, y que en ocasiones permite utilizar magias tan increíbles como Aura. Por haber ganado esta batalla recibirás Resucitadores GF y la carta Diablo.

Si Diablo te mata una y otra vez, no te acomplejes; sin duda, es el enemigo más difícil que has encontrado hasta ahora. Puedes dejarlo para más tarde cuando tengas buenos enlaces VIT, RST, ESP y demás (junto con magias que asociar a estos parámetros); entonces tendrás más posibilidades de acabar con él.

Y no te olvides de los extraños efectos que puede tener sobre este jefe la magia Gravedad (la que puedes extraerle al propio Diablo): no sólo pulverizará un 25% de su vida, que es lo normal.



Acuérdate de llevarte la Lámpara Mágica que tiene el Director Cid antes de afrontar tu misión. Guarda la partida antes de examinarla porque en su interior está el Guardian Force Diablo y la batalla no es precisamente fácil.



Tu primer viaje en tren te costará 3.000 guiles. Vais camino de Timber y el trayecto tendrá su miga porque compar-tirés un sueño que cada uno interpretará a su manera.



A bordo de este tren te espera una misión delicada y contrarreloj: desenganchar ciertos vagones para darle el cambiazo al presidente.



Laguna y sus colegas se relajan cubata en mano en el Piano Bar de un hotel local. Laguna está colado por la pianista y acepta gustosamente su oferta de seguirla a su habitación.

JEFE - DOBLE / NAMTAL-UTOK

En realidad este jefe consta de dos monstruos, pero te las verás con ellos uno a uno. El presidente Falso es muy débil y caerá tras un par de buenos golpes. Una vez muerto, continuará la batalla Namtal-Utok, una bestia no-muerta. Este monstruo utiliza básicamente ataques basados en estados y se dedicará todo el rato a cegar, silenciar y ralentizar a tus personajes. Utiliza magias Esna para curar a tu grupo de estas dolencias y, si andas bajo de forma, incluso puedes extraerlas del propio Namtal-Utok. También puedes extraer magias Doble, Locura y Zombi de esta maligna criatura. Conseguirás buenos efectos con las magias de cura, pero para terminar con esta batalla por la vía rápida limítate a usar una Cola de Fénix, el Elixir o la Poción X. El tío caerá y morirá instantáneamente, pero antes de que palme extráele Esna y, si hace falta, aplícala a los miembros de tu equipo. Si ninguno de tus personajes puede usar la habilidad Objeto (como es normal, ya que la mayoría de los jugadores la sustituyen por el comando Magia), azúzale a Ifrit (no te olvides de pulsar frenéticamente ■ durante su invocación para multiplicar el poder del GF) y manténte en forma sacándole Esna de los bolsillos a este bicharraco. Si quieres, mángale también unas Dobles y repártelas entre todos.

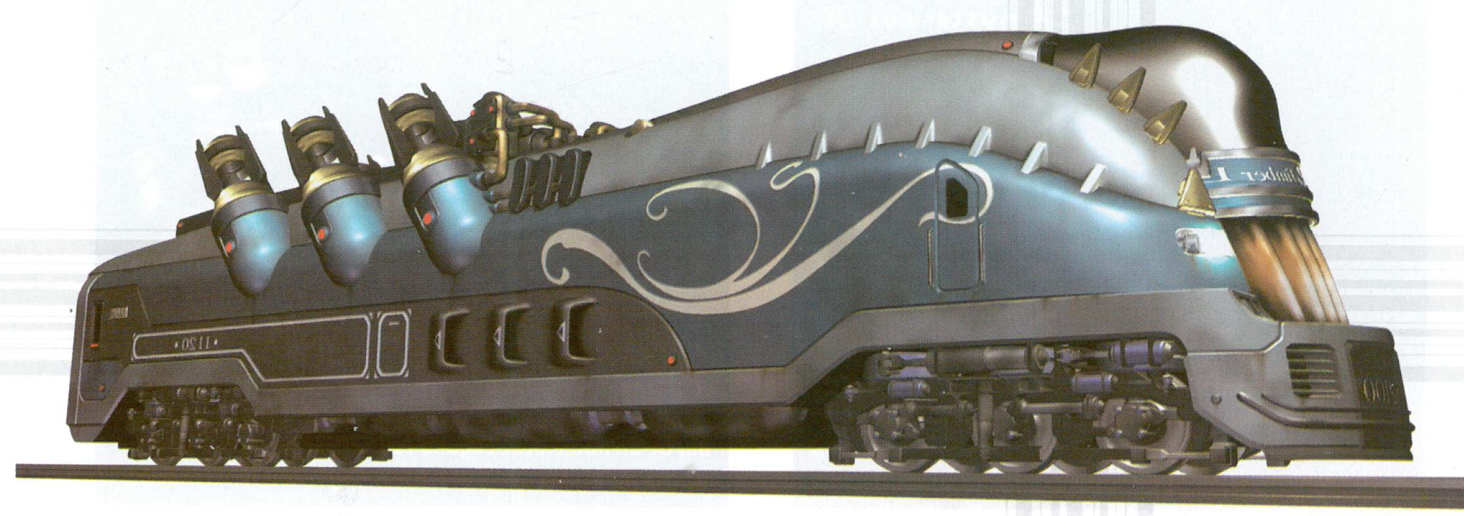


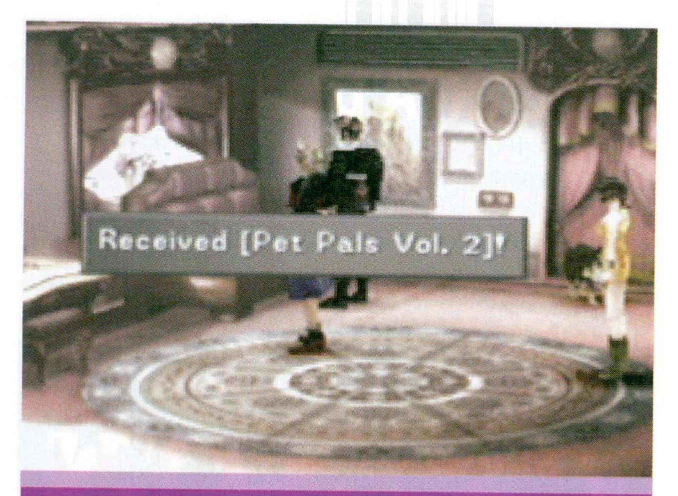
Esta batalla no presenta mucha complicación y te da la oportunidad de pillarte unas bonitas magias. Cuando hayas extraído suficientes magias y quieras cortar por lo sano, echa mano de una Cola de Fénix, un Elixir o una Poción X y está criatura no-muerta se extinguirá.

camino a la habitación de Julia y te dará la chapa un rato. Entonces Laguna se quedará sobado. Cuando se despierte, habla un poco más con Julia y aparecerá Kiros para darte nuevas órdenes. Despídete de Julia y sal de la habitación.

LOS SUEÑOS... ¿SUEÑOS SON?

Selphie, Zell y Squall se acaban de despertar y el tren está llegando a Timber. Resulta que todos habéis tenido el mismo sueño pero cada uno lo ha interpretado de forma distinta. En todo caso, tenéis cosas más importantes que hacer, así que déjate de terapias 'freudianas' y baja del tren. Te recibirá un tipejo que te está esperando, al que le tienes que decir la contraseña de los Búhos. Entonces él te dirá que le sigas. Subirás a otro tren y te presentarán a Zone, tu contacto con la organización de resistencia Los Búhos del Bosque, quien te pedirá que llames a la princesa desde la puerta que hay al final del vestíbulo. Avanza por el tren y entra por la primera puerta a mano izquierda para encontrar un punto de

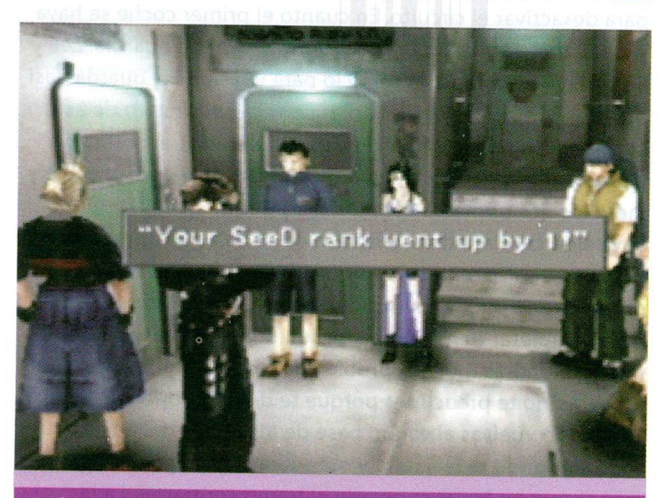




Cuando regreses sano y salvo de la misión del tren, asoma la nariz a la habitación de Rinoa y encontrarás un ejemplar del volumen 2 de "Hocicos".



Los guardas del primer vagón del tren tienen sensores que detectan el sonido y el calor. Si ves un vigilante azul en la ventana de abajo, quédate quieto, y si ves uno rojo en la ventana, corre como un poseso.



La hazaña de introducir los códigos a bordo del tren te reportará, aparte de las felicitaciones de tus colegas, un rango SeeD.

grabación. Salva tus progresos y sigue por el tren para ir a despertar a la princesa.

Resulta que la princesa esta es la chati que conociste en la fiesta de inauguración. Ella te explica que lleva un tiempo pidiendo ayuda y que está encantada de que hayas llegado. Ahora se presentará con el nombre de 'Rinoa' y también te presentará a su fiel perro Angelo. Rinoa te contará lo de sus técnicas especiales que utilizan las habilidades de Angelo, y también te explicará cómo enseñarle nuevas habilidades a su chucho. Cuando Rinoa baje del vagón, regresa con tus amigos y síguelos al interior de la sala de operaciones. Parece ser que han recibido información secreta acerca de su archienemigo Vinzer Deling, que es nada más y nada menos que el presidente de Galbadia.

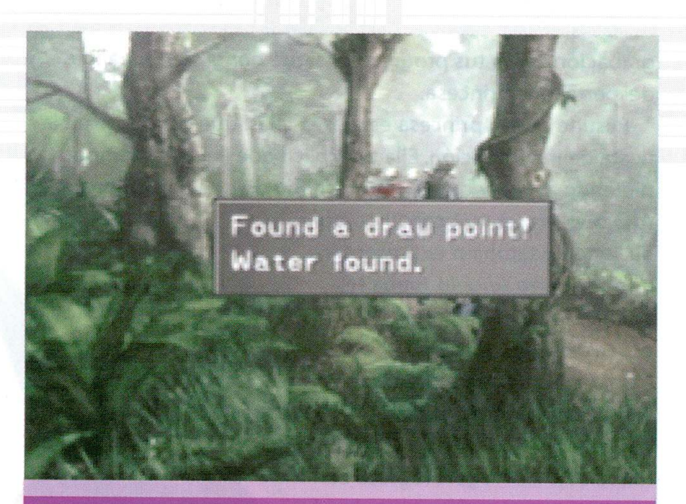


Los Búhos del Bosque exponen cuál es la misión y te explican cómo darle el cambiazo al presidente sustituyendo su vagón por otro idéntico. Cuando te lo hayan contado todo tendrás que empezar a practicar con los códigos para desenganchar vagones y luego decidir quién quieres que te acompañe en esta misión. Buscando en la sala de operaciones descubrirás cuatro números de la revista subversiva "Políticos al desnudo" en la pared del fondo, que te informarán acerca del presidente Deling. Cuando te hayas leído los cuatro artículos, sal de la estancia y habla con Watts para iniciar tu misión.

Para empezar, Rinoa te llamará para que la sigas hacia el segundo vagón de guardia; sólo tienes que apretar el botón ×

Sensores

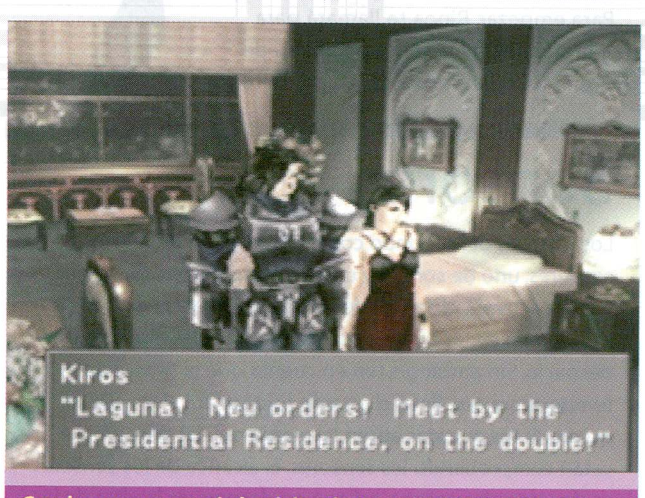
Los guardas del segundo coche de escolta tienen dos sensores: uno de sonido y uno de temperatura. Cualquier sonido activará el sensor de sonido que lleva el guarda azul, y para evitar que te detecte tendrás que moverte muy despacio. Sin embargo, ten en cuenta que el sensor de temperatura que lleva el guarda rojo sonará si te quedas quieto. Si los guardas abren las persianas del tren, es que están comprobando los sensores. El alcance de los sensores es de una sola ventana, así que no despegues la vista de las que tienes debajo de ti. Si ves al guarda azul quédate quieto, y si ves al rojo, ¡corre para librarte de ellos!



Durante el sueño en el que controlarás a Laguna, Ward y Kiros, en el bosque encontrarás dos puntos de extracción: uno de magias Cura y otro de Aqua.



Tras cruzar el riachuelo por encima de este tronco verás otro punto de extracción del que puedes sacar magias Aqua antes de subir al vehículo para ir a la ciudad.



Con lo que prometía la visita de Laguna a la habitación de Julia, la pianista, ¡y va Kiros y le obliga a despedirse de ella sin haberle dado tiempo ni a quedar para otro día!

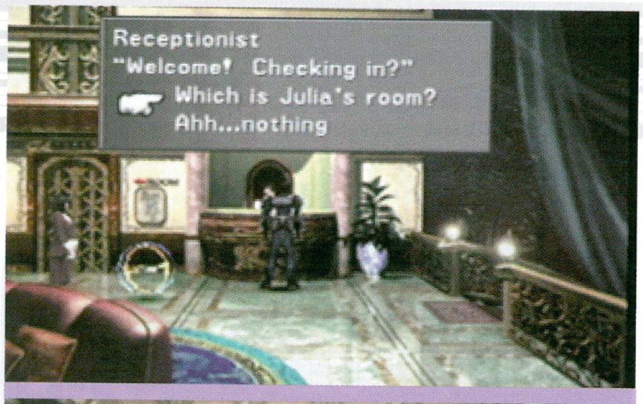
LA CARTA DE ANGELO

Si te va lo del juego de cartas, en esta misión puedes encontrar una muy rara. Después de ser presentado al líder de los Búhos del Bosque, habla con Watts y desafíale a una partida de cartas. En esta zona las reglas son las mismas y si ganas podrás obtener la Carta de Angelo, cuyo nivel de GF es nada menos que 8.



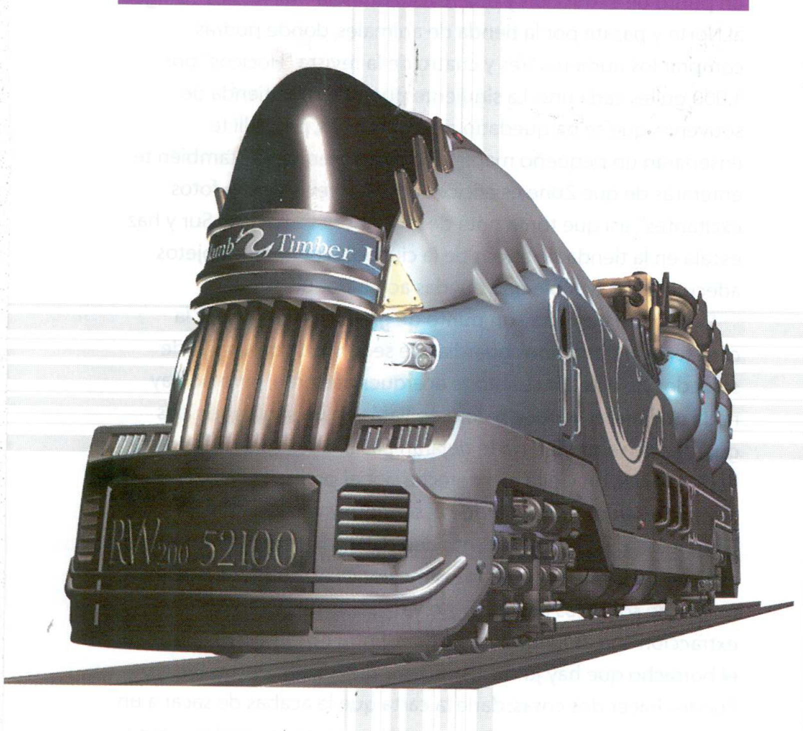
para saltar el vacío. Una vez en el vehículo, tendrás que esquivar los sensores fijándote en las ventanas de debajo. Cuando haya terminado la discusión de los guardianes, avanza por el vagón hacia el coche del presidente. Cuando llegues al primer vagón de guardia, Zell y Selphie vigilarán a los soldados mientras tú bajas por el cable e introduces los códigos de seguridad. Deberás ser ágil con los botones porque sólo tienes cinco segundos para teclear cada código. Después de meter los dos primeros, aprieta el botón hacia arriba y regresa al techo para evitar el encontronazo con los guardas, que empezarán a avanzar hacia ti. Cuando no haya moros en la costa, baja de nuevo e introduce el tercer código para desactivar el circuito. En cuanto el primer coche se haya desenganchado, ve a por el segundo vagón de guardia. Zell y Selphie ya no están a tu servicio para vigilar a los guardas, así que tendrás que estar alerta. Para romper el circuito de este coche hacen falta cinco códigos y puedes usar el botón R1 para mirar a la derecha. Cuando estés listo, baja por el cable y mete los dos primeros códigos. Después de que el segundo haya sido confirmado, vuelve a subir al techo y espera hasta que los guardas regresen a sus posiciones. Vuelve a bajar tan pronto como puedas e introduce los tres códigos que faltan para completar tu misión. La misión tiene un límite de tiempo, pero no tendrás muchos problemas para batir al crono; si no lo logras, no te preocupes porque te dan más oportunidades.

Cuando vuelvas al vagón base de los Búhos del Bosque todo el mundo te felicitará y obtendrás un rango SeeD (a menos que no hayas superado el tramo contrarreloj a la primera). Antes de ir al coche del presidente échale un vistazo rápido a la habitación de Rinoa para pillarte un ejemplar del volumen 2 de "Hocicos" y guarda la partida en el punto





Antes de ir al coche del presidente pásate por la habitación de Rinoa, donde conseguirás el Volumen 2 de la revista "Hocicos".



correspondiente. Desanda tu camino hasta el principio del tren y habla con Rinoa. Después enlaza tus Guardian Forces y sigue a la moza hacia el vagón del presidente. Resulta que el tío es un doble del 'presi' falso y que los Búhos del Bosque han sido engañados. ¡Suerte que estás tú ahí para echarle una mano a Rinoa y vencer a este Jefe!

SECUESTRO DEL COCHE DEL PRESIDENTE

Esta misión debe ser ejecutada en siete pasos y para garantizar el éxito tiene que ser completada en menos de cinco minutos. He aquí los movimientos:

Paso 1: Salta del vagón del presidente falso al techo del segundo vagón de guardia.

Paso 2: Avanza con cuidado por el techo esquivando los sensores de sonido y temperatura.

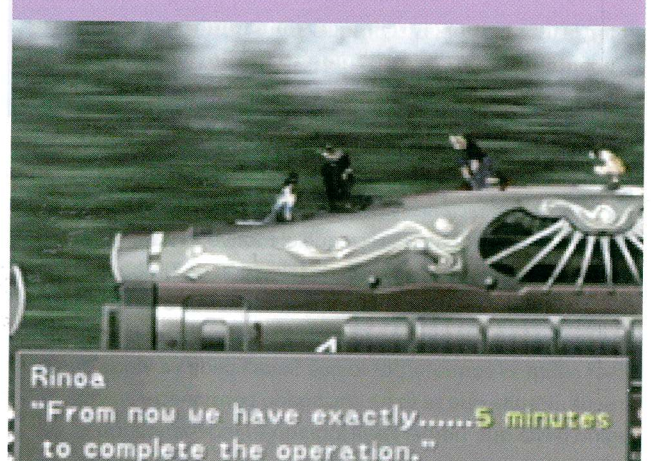
Paso 3: Súbete al techo del vagón del presidente.

Paso 4: Desengancha el primer vagón de guardia (debes conseguirlo antes del primer acoplamiento).

Paso 5: Tras desenganchar, coloca el vagón presidencial falso en posición.

Paso 6: Desengancha el segundo vagón de guardia.

Paso 7: Escapa con el coche del presidente enganchado a nuestra Base.

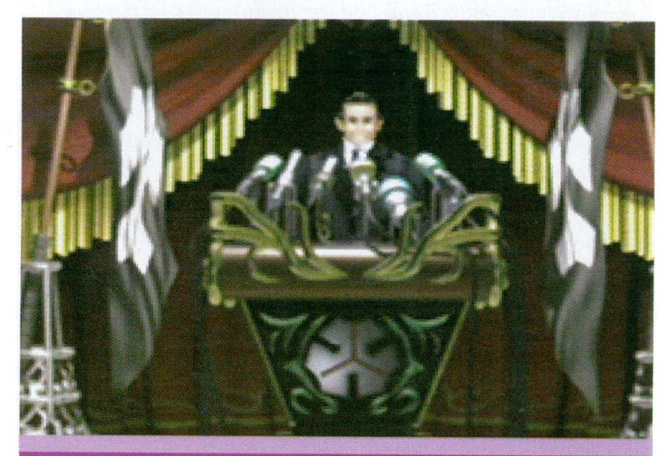


Desenganchar los vagones

Para desenganchar los vagones tendrás que manipular el sistema de control que los dirige. Si desactivas el circuito, el coche se desenganchará automáticamente, pero tendrás que introducir varios códigos. Rinoa te los dirá y tú deberás deslizarte por el costado del tren para meterlos. Cada código está formado por números que van del 1 al 4 y consta de cuatro dígitos. Dado que Rinoa 'canta' los números, tienes que introducirlos en cinco segundos porque si no los códigos cambian y tu misión se va al garete.

●	1	■	3
×	2	▲	4

Timber



El presidente Vinzer Deling es como todos los políticos: le encanta chupar cámara. Y por eso ha ido a Timber, para dirigir un mensaje televisado a su pueblo.



Éste es el callejón en el que puedes echar una partida de cartas con un borracho que no se aclara mucho con los naipes. Las escaleras de la izquierda llevan a la emisora.

Después de la batalla os encontraréis de nuevo en la sala de operaciones y descubrirás la razón del viaje a Timber del Presidente. Parece que el motivo es hacer una retransmisión desde la emisora de televisión de Timber, y Selphie cree que puede tener alguna relación con la Torre de Comunicaciones. Habla con Selphie y te preguntará un par de cosas sobre el contrato, por lo que Squall pedirá a Rinoa que se lo enseñe. Resulta que se te ha encargado permanecer en esta región hasta que Timber haya logrado su independencia.

Forma un equipo y comprueba que todos los GFs estén enlazados; luego habla con Watts para partir hacia la emisora de televisión. Baja del tren y Watts te dirá que la emisora de TV está situada detrás de Timber Maniacs; si entras en la Redacción

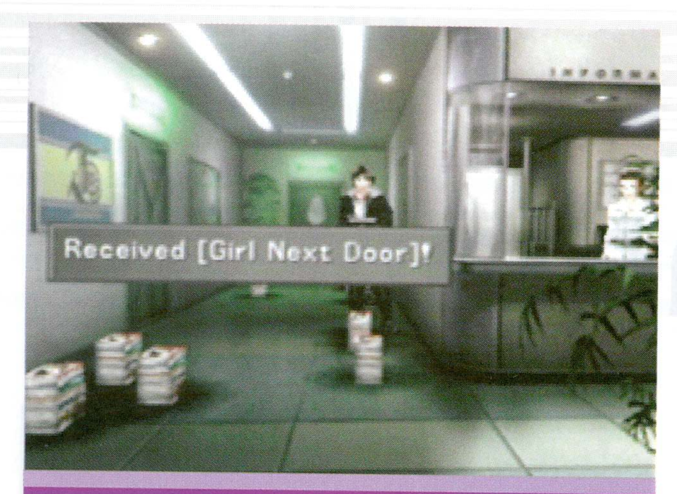


Seifer tiene al Presidente pillado por el cuello, pero la Bruja Edea empezará a ejercer su poder sobre Seifer y éste la seguirá como un corderito.

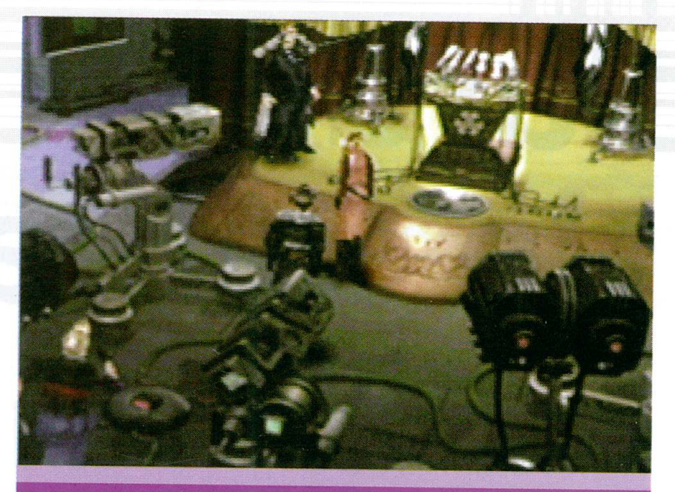
tendrás que aguantar a un tipo plasta, pero también encontrarás un punto de extracción y una revista titulada "Mil Novias". Dirígete al Norte y pásate por la tienda de animales, donde podrás comprar los números tres y cuatro de la revista "Hocicos" por 1.000 guiles cada uno. La siguiente puerta es una tienda de souvenirs que se ha quedado sin mercancías, pero allí te enseñarán un pequeño mapa (si lo pides bien, claro); también te enterarás de que Zone es aficionado a las "revistas con fotos excitantes", así que toma nota de ello. Ahora ve hacia el Sur y haz escala en la tienda de armas de la ciudad. Si tienes los objetos adecuados, es posible que puedas actualizar un arma.

Dentro del hotel hay un punto de grabación. Sigue por la carretera y verás a unos guardias de seguridad con un par de soldados de elite. En cuanto te acerques atacarán, pero no hay nada que temer porque te los cepillarás en un santiamén. Los guardas de seguridad no te dejarán pasar, o sea que da la vuelta hacia la estación y gira a la derecha por el pequeño camino que hay en frente del andén. Sigue el sendero y verás el edificio Timber Maniacs justo en frente de ti. Gira a la derecha y continúa avanzando hasta que veas unos escalones que bajan. Cárgate a un par de soldados ahí abajo y encontrarás un punto de extracción con algunas magias Cura. Entra en el pub y charla con el borracho que hay junto a la puerta que da al callejón trasero. Puedes hacer dos cosas: darle la carta que le acabas de sacar a un soldado, o invitarle a un trago; en ambos casos, te regalará un naipe en señal de agradecimiento y se apartará para dejarte pasar.

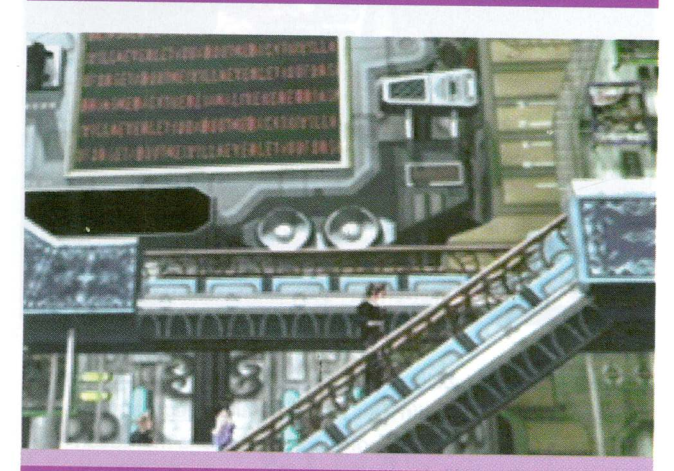
En el callejón encontrarás un punto de grabación y uno de extracción que contiene algunas magias Libra. Aquí hay un borrachuzo que con las cartas es un cero a la izquierda, así que juega con él si te apetece. Sigue avanzando y hallarás la entrada a la emisora de TV. Cruza la puerta y gira a la izquierda



En el interior del edificio Timber Maniacs encontrarás un ejemplar de "Mil Novias". Esta revista es sólo para adultos, o sea que no podrás comprarla en ningún kiosco...



En este estudio irrumpirá Seifer para darle una "sorpresa" al Presidente. ¿Será que a Deling se le ha ocurrido establecer un impuesto sobre los tatuajes faciales?



Squall sube hacia la emisora de televsión, donde está a punto de empezar el discurso del Presidente Deling (el pobre no sabe lo que le espera).

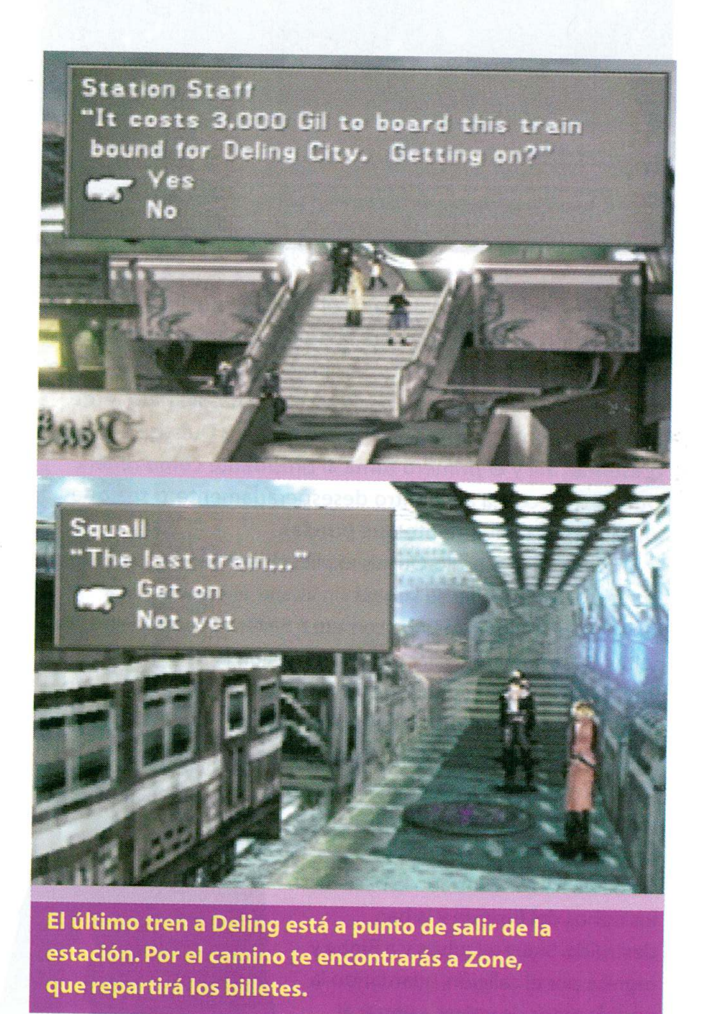


Dentro del pub hay un borracho bloqueando el paso hacia el callejón de atrás. Dile lo de la carta que encontraste fuera y se hará a un lado; además, te dará otro naipe. Otra forma de hacer que se aparte es invitarle a un trago, que te costará 100 guiles.

subiendo por las escaleras hacia el Edificio Principal. Cuando el grupo llegue a una gran pantalla de TV se parará y discutirá un rato. Rinoa despotricará y Selphie aparecerá justo antes de que empiece la retransmisión. Parece que has llegado tarde, pero de repente, durante el anuncio, Seifer y Quistis se presentan allí y el primero toma al presidente como rehén. Quistis te necesita allí dentro desesperadamente, o sea que entra lo más rápidamente que puedas.

Una vez en el estudio, Quistis explicará la situación y, tras una breve discusión, Seifer se largará sin liberar al presi. Sigue a Quistis y verás cómo la Bruja somete a Seifer. Al final éste decide soltar al presidente y bajar por un portal con la Bruja detrás. Entonces aparece Rinoa y pregunta por Seifer (este interés por el chico malo es un poco mosqueante); no obtiene ninguna respuesta satisfactoria y se van todos. Tú baja de nuevo las escaleras y descubrirás que las Fuerzas de Galbadia han encontrado la base de los Búhos del Bosque y la han destruido. Sigue a Quistis y a Rinoa y regresa por el callejón, guardando la partida antes de volver a entrar al pub. Rinoa hará de guía hacia su casa y tú encontrarás allí a una matrona que forma parte de la organización de resistencia "Los Zorros del Bosque". Esperad un poco y los soldados de Galbadia empezarán a aporrear la puerta; todo el mundo correrá escaleras arriba a esconderse. Al cabo de poco aparecerá la "zorra de bosque" y te informará de que las fuerzas de Galbadia se están retirando, así que quizá es buen momento para salir. Baja y ve hacia la puerta; el grupo debatirá cuál es el siguiente paso a seguir.

Jardín de Galbadia



El último tren a Deling está a punto de salir de la estación. Por el camino te encontrarás a Zone, que repartirá los billetes.



Vista general del Jardín de Galbadia. Parece un chiringuito de playa reciclado en discoteca, pero no será precisamente bailar lo que te tocará hace aquí.

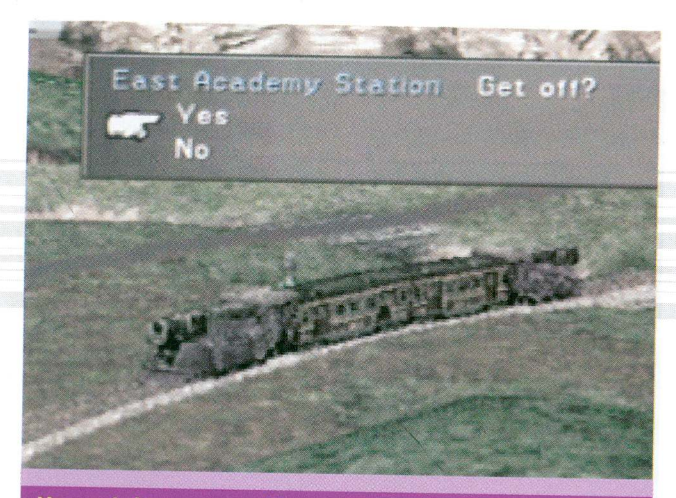
Según el Código del Jardín, ahora el equipo debe dirigirse al Jardín de Galbadia, que está al Oeste de la Estación de la Academia del Este. Forma un grupo para el viaje y entonces Forest Fox te dará una poción, Cola de Fénix, Aguja de oro, Antídoto y Panacea. Sal del edificio y habla con el guarda de la plaza, que de hecho es Watts disfrazado. Te dirá que todavía queda un tren por salir que va hacia donde tú quieres ir. Ve en dirección al pub y toparás con Zone disfrazado, quien te dará unos billetes para el último tren. Sigue dejando atrás las escaleras, dobla la esquina y sube unas escaleras. Ve al puente y salva la partida; luego dirígete al andén y sube al tren.

En cuanto abras la puerta Selphie saldrá al pasillo y, si la sigues, empezará a tararear una canción. Vuelve con tus amigos al final del tren y habla con Zell; escoge la opción 'Paso de él' y el tren llegará a la Estación Jardín Este. Baja del tren y asegúrate de enlazar tus Guardian Forces porque por esta zona merodean algunos monstruos. Ve hacia el pequeño puente que hay a tu derecha y luego gira a la izquierda para ir hacia el bosquecillo en la garganta entre dos montañas. Puedes guardar la partida en cualquier punto del mapa del mundo, así que salva antes de entrar en este bosque. En cuanto te adentres, los tres integrantes de tu equipo se quedarán inconscientes y se trasladarán otra vez al mundo de los sueños.

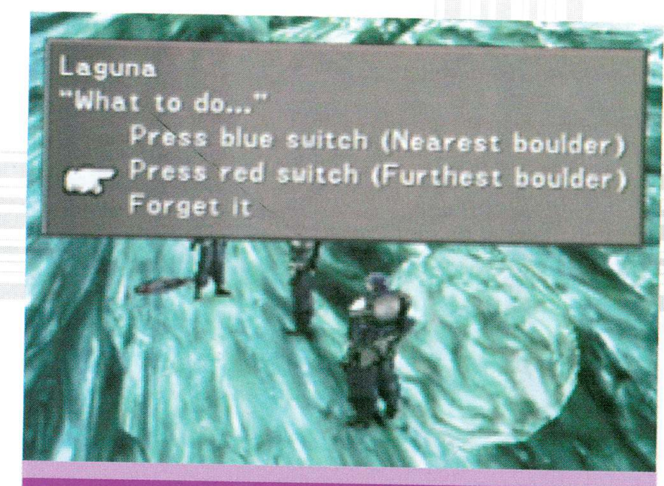
TRES HOMBRES Y UN DESTINO

Laguna, Kiros y Ward se han traído el mapa que no toca y no saben si seguir adelante o no (esto recuerda a *El proyecto de la Bruja de Blair*... ¡qué miedo!). No te dejes vencer por tu imaginación, equipa a tus Guardian Forces y continúa por el sendero. Haz una parada técnica para pillarte unas magias Morfeo del punto de extracción que verás en un momento dado y sigue por el puente. Ahora te atacarán unos cuantos Soldados de Esthar, pero son unos nenas y la batalla está chupada. Sigue por el puente y toma el camino de la izquierda; luego gira a la derecha en la intersección para hallar otro punto de extracción donde puedes hacerte con unas Confu. Vuelve al cruce y toma el camino central, donde darás con una escalera por la que podrás bajar a las minas.

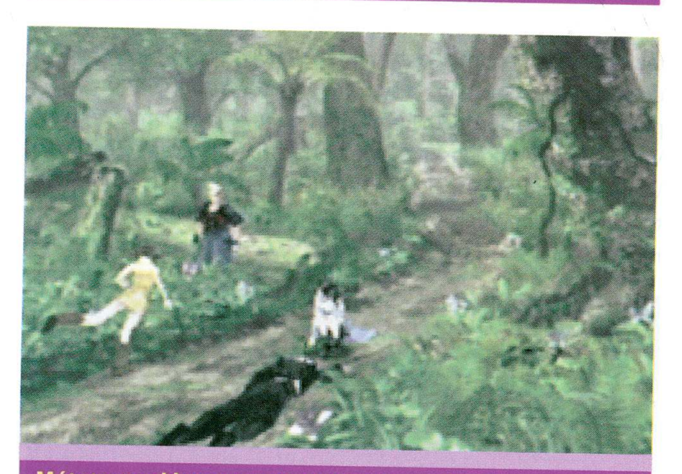
Desciende a las profundidades y luego avanza lentamente por el pozo; busca en las basuras que hay a la derecha y hallarás una



He aquí el tren que te llevará a la Estación Jardín Este. Ni se te ocurra comprarte un bocata en el bar: ya sabes que el pan es de chicle y lo cobran a precio de oro.



En este punto dale primero al botón rojo para que un pedrolo aplaste a uno de los soldados. Luego aprieta el azul y habra otro agraciado.



Métete en el bosque y tu grupo se quedará roque otra vez. Laguna, Kiros y Ward serán ahora los protagonistas y tú tendrás que enlazar a los Guardian Forces antes de que entren en combate.



Hasta más tarde no lo sabrás, pero esto es la nave Lunatic Pandora. Te ha picado el gusanillo, ¿eh? Pues sigue, sigue...

llave vieja, aunque la perderás enseguida porque tienes un agujero en el bolsillo. Continúa hasta que encuentres tres trampillas; examina a la segunda trampilla y tendrás una opción para manipularla y convertirla en una trampa, y después verás un soldadito de plomo que cae en ella. Sigue adelante y ve a la izquierda en el cruce; sigue el camino hacia otro cruce y continúa avanzando hasta que veas un interruptor en el suelo. Activa el botón rojo y mira cómo una roca gigante persigue a un Soldado Esthar que corría por ahí. Entonces dale al interruptor azul y verás cómo otra piedra perseguirá a otro soldado. Sube por las escaleras y sigue el sendero en dirección a la izquierda. Empuja el pedrolo que hay a mano izquierda; despachurrarás a un soldados de Esthar más y se descubrirá un punto de extracción con magias Cura. Sigue por el camino y llegarás a otro cruce donde podrás guardar la partida. Gira a la izquierda y sube la escalera, donde te acorralarán unos Cyborgs de Esthar. Después de la batalla, Ward estará herido en la garganta; Laguna lanzará a sus camaradas por el borde del acantilado, dirá "¡qué valientes! ¡mira que saltar desde esta altura!" y luego se lanzará tras ellos.

LLEGADA AL JARDÍN

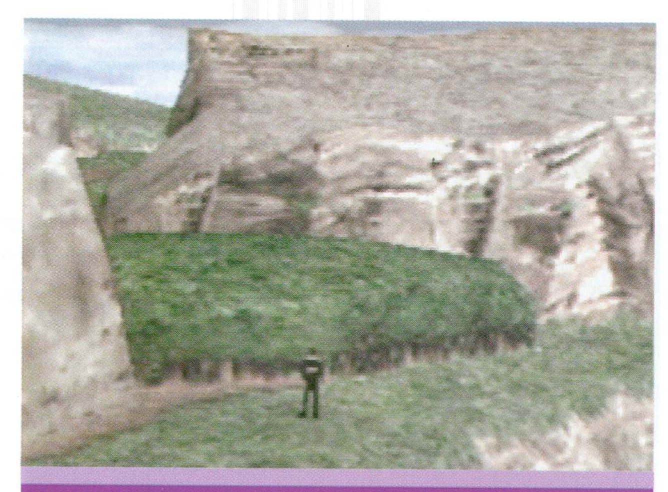
El juego vuelve a manos de Squall y sus colegas, que pueden seguir su viaje hacia el Jardín de Galbadia. Una vez dentro del jardín, Quistis irá a ver al Director. Cuando cruce la puerta, síguela y llegarás a una plaza circular con un haz de luz cegadora en el centro; examina la luz y hallarás un punto de extracción oculto donde podrás abastecerte de magias Prisa. En la sala hay un punto de grabación; si te interesa el juego de cartas, graba y sigue las instrucciones del recuadro de esta misma página.

Sigue por donde ibas y sube las escaleras que hay a mano derecha. Avanza directamente hacia la Recepción y espera a que vuelva Quistis con noticias frescas. El Jardín de Balamb no ha sido declarado responsable por el ataque al Presidente y Seifer ha cargado con las culpas.

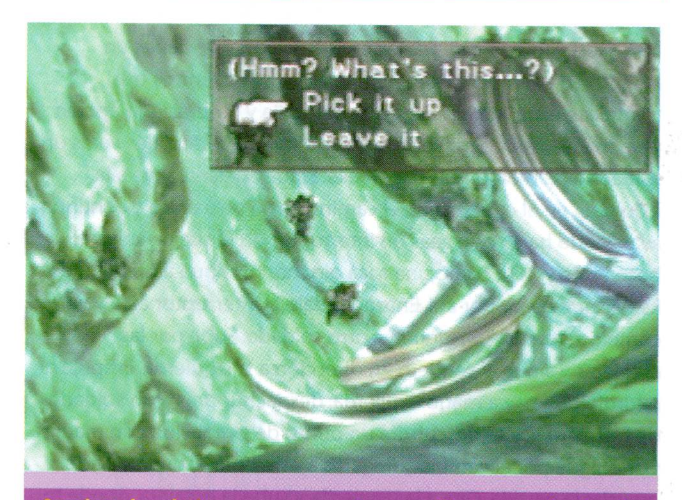
Squall se mosquea y sale cabreado de la habitación, así que aprovecha para explorar un poco. Vuelve a bajar las escaleras y pasa junto a los soldados haciendo flexiones. Cerca de la pista de



Este agujero parece perfecto para que una piedra enorme pase rodando en busca de algún soldado de Esthar que aplastar.



En este bosque se quedará sobado el grupo. Y es que no hay nada como una buena siesta en plena naturaleza, con la típica hormiga que no para de hacerte cosquillas....



Aquí es donde Laguna encuentra una llave que pierde al cabo de un momento por culpa de un agujero en su bolsillo (¡con lo fácil que es remendar bolsillos!).



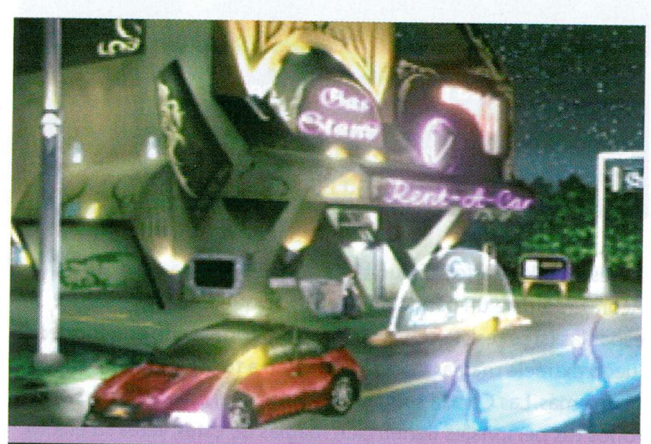
Baja por la escalera que hay al final del camino e irás a parar a las minas. Estáte al loro con los Soldados Esthar y con las cosillas interesantes que puede haber por aquí.

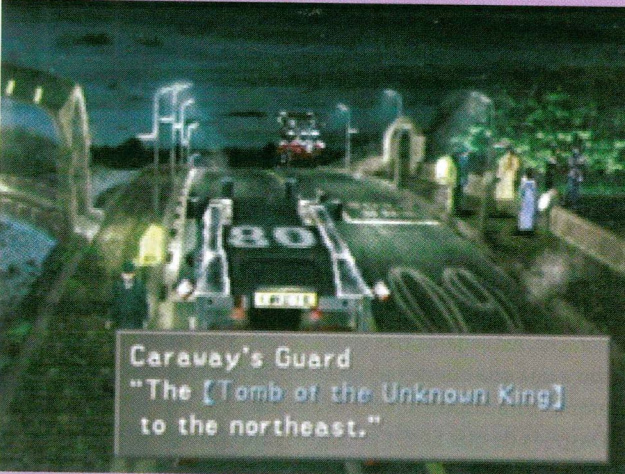
tenis hallarás un punto de extracción donde puedes hacerte con unas magias Escudo. Tras la siguiente puerta encontrarás un punto de grabación, pero los guardas no te dejarán ir más lejos. Vuelve pasando por los que se entrenaban y aparecerán Trueno y Viento para informarte de que han sido mandados a comunicarte tu nueva misión. Vuelve a la puerta principal y sigue a Quistis para reunirte con los demás.

CARTAS

En el Jardín de Galbadia hay unos cuantos jugadores de cartas que tienen los naipes correspondientes a algunos jefazos. Si desde la sala de la luz vas a la derecha y en el siguente pasillo entras por la puerta de la derecha, llegarás a una pequeña sala de conferencias donde hay tres jugadores discutiendo acerca de unas cartas poco usuales. Juega con todos, pero sobre todo con la chica, a la que le podrás sacar las cartas de Elviore, Yuraba, Dolmen, Shumi, Gárgola, X-ATM092, Cristalino, Abadón y Namtal-utok. Un buen montón, ¿eh?
Por la puerta de enfrente a la del aula llegarás a una pista de hockey sobre hielo; si sigues a la izquierda, llegarás a unos vestuarios donde hay un punto de extracción con una magia muy interesante: Lázaro. Sobre todo, no le propongas una partida al chico que hay aquí: acaba de llegar de la región de Trabia y te propondrá usar las reglas de allí, que son "Suma" y "Mano mezclada". La primera complica un poco la partida (en el menú Guía/Juego de cartas verás en qué consiste), pero la segundo puede transformar el juego de cartas en un auténtico infierno. Aunque no llegues a jugar con este pavo, si te ha mencionado estas normas (y lo hará si pulsas ■ delante de él), las reglas entrarán a formar parte de tu sistema, y ya no podrás quitártelas de encima.

La Tumba del Rey sin Nombre





El guarda de la Mansión Calway te informa de que debes demostrar tu habilidad en la Tumba del Rey sin Nombre y volver luego con un número de identificación. En esta zona puedes encontrar un importante Guardian Force.



Entra en la Tumba y pronto te darás cuenta de lo fácil que es perderse aquí dentro. Pero si compraste el visualizador de ubicación conseguirás orientarte con facilidad.

Aparecerá un tal director Martine que te presentará a Irvine, el francotirador que te ayudará en esta misión; por si no hubiera suficiente con Seifer, aquí tienes otro auténtico fantasmilla con gabardina. Cuando Martine se haya ido, Squall comentará la misión: tienes que asesinar a la bruja desde lejos utilizando las habilidades de Irvine. Debes ir a la ciudad de Deling para reunirte con el General Calway y discutir allí el plan con más detalle. Forma un grupo de tres y acuérdate de enlazar tus Guardian Forces. Una vez fuera del Jardín, ve hacia la estación y sube las escaleras que van al andén. Los billetes cuestan 3.000 guiles, pero teniendo en cuenta la caminata que te ahorras, vale la pena. El viaje empezará cuando estén todos a bordo del tren. Irvine les tirará los tejos a todas las damas durante el trayecto, pero no se comerá un colín. Entonces llegaréis a Deling.

Bajad por la escalera y salid de la estación. Habla con el tipo que hay junto a la carretera. Vuelve a dirigirle la palabra cuando llegue el autobús y te dejará a las puertas de la mansión del General Calway. Aprieta ▲ para bajar del autobús en la primera parada y entonces habla con el guarda de la derecha. El vigilante de la Mansión Calway te dice que antes de que el General te dé audiencia tienes que demostrar tu habilidad visitando la Tumba del Rey sin Nombre. Añade que debes conseguir el número de identificación de un estudiante al que mandaron allí ayer y te advierte que puede ser peligroso. Te enseña un pequeño mapa de la mazmorra y entonces te da la oportunidad de comprarle algunas cosillas. Si quieres, adquiere el visualizador de ubicación (5.000 guiles), aunque si sigues con precisión nuestras indicaciones no te hará ninguna falta.

Pídele al guarda que os escolte para salir de la ciudad y él os guiará amablemente hacia el garaje de alquiler de coches que hay a las afueras de la ciudad. Alquilar un carro te costará 3.500 guiles, pero te ahorrará mucho tiempo y no habrá batallas fortuitas por el camino; de todas formas, si no tienes magias Lévita quizás te convenga más ir a pie para vértelas con unos cuantos monstruos Bipla, que se las dejarán extraer amablemente. Una vez fuera de la ciudad, ve a la parte de atrás

JEFE - SECLET

Este monstruo es duro de pelar porque se va curando a sí mismo continuamente y tiene unos ataques muy potentes. Lanza ataques de Tierra cada dos por tres —que les pueden causar un daño al grupo de 100— y tiene un pedazo-garrote que puede provocar daños de hasta 160. El tipo es inmune a los ataques basados en tierra y su VIT se regenera cuando está en contacto con el suelo. La solución es muy fácil: lanza Corazas sobre tu equipo y tírale a Seclet una magia Lévita; el bicho quedará suspendido en el aire y ya no recuperará puntos de vida. Ahora puedes aprovechar para extraer un buen número de magias Lázaro de esta criatura; es muy probable que las necesites más adelante. Cuando estés listo para hacerle añicos, lánzale tus mejores GF y no olvides aprovechar la capacidad Apoyo (si la has desarrollado): ya sabes, mantén apretado Select y pulsa ■ como un loco hasta que aparezca la crucecita. Si tienes suerte, una sola invocación acabará con este bicho. Otro sistema para cargarte a Seclet es empezar con Lévita, luego lanzar Doble sobre todos tus personajes y echarle Aero al torito bravo. Antes de que puedas terminar la batalla, el muy cobarde huirá, pero tú recibirás 8 Ultrapociones GF y tus Guardian Forces ganarán 20 PH (puntos de habilidad).



Lánzale Lévita a Seclet y parará de curarse a sí mismo. Los efectos no durarán mucho, así que dale duro con Aero y Aqua, o échale encima a tus GF.

y luego gira a la derecha siguiendo la costa. Al final de la península encontrarás la entrada a la Tumba del Rey sin Nombre.

EN LAS CATACUMBAS

A tu izquierda tienes un punto de extracción de donde puedes sacar Coraza, y a tu derecha hay un punto de grabación. Cuando estés listo cruza el puente y entra en la Tumba, que es como un laberinto porque todos los pasillos parecen iguales. Al principio verás un objeto en el suelo; si lo examinas te enterarás del número de identificación y el sexo del estudiante desaparecido.



Ve hacia la pared pequeña de la derecha y abre la presa para que el agua caiga hacia el conducto subterráneo. Esta es la primera parte de un puzzle que te llevará a encontrarte con el GF Hermanos.

Antes de adentrarte más, un buen consejo: si topas con un Acorazado, dale un par de'mandaos y se quedará tirado de espaldas (si se resiste, también puedes adormecerlo con Morfeo); luego extráele magias Coraza hasta que a tu equipo no le quepa ni una más. Las Coraza son fantásticas para el enlace RST, y si todos tus personajes tienen cien magias de estas, verás su efecto. Otro buen consejo: si a alguno de tus GF le faltan pocos puntos para conseguir una nueva habilidad, selecciona adiestrarlo en otra aptitud interesante (otro enlace de cualquier tipo, por ejemplo) que valga 60 puntos o más; con los dos jefes que te esperan, la conseguirás en un santiamén y así no desperdiciarás ni un solo punto de habilidad. Luego ya podrás volver a seleccionar la habilidad anterior y completarla.

Si compraste el visualizador de ubicación, tu posición aparecerá marcada con una cruz en el mapa, que puedes activar apretando Select; si no, haznos caso: gira SIEMPRE que puedas a la derecha. Así llegarás, tras varios cruces, a un pasillo recto y luego a una sala donde hay una estatua rara que, en cuanto te acerques para inspeccionarla, te atacará.

Después de que Seclet se largue, verás que se ha activado algún interruptor y que ha aparecido un punto de grabación. Úsalo y sal de la sala. Vuelve a girar a la derecha siempre que puedas, y al final llegarás a una habitación con un punto de extracción con magias Lévita y un mecanismo en la parte izquierda. Examínalo y verás que el agua comienza a entrar por un conducto subterráneo. Pues nada: sal de ahí y continúa doblando a la derecha todas las esquinas que encuentres: llegarás a la salita que queda en el extremo izquierdo del mapa, donde podrás extraer magias Cura, examinar otro mecanismo para activarlo y grabar tu partida.

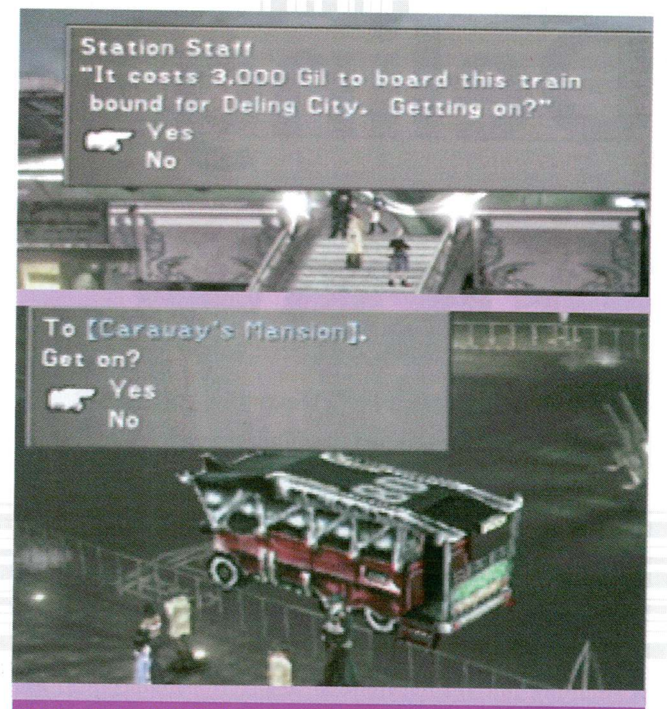
Ahora tienes que llegar a la cámara central del laberinto, cosa que puedes hacer de dos formas: una es continuar girando siempre a la derecha hasta salir del complejo y luego volver a entrar y caminar siempre recto hasta el final; la otra es girar por la primera a la derecha, luego ir recto y girar la segunda a la izquierda. En cualquier caso, llegarás a un puente que podrás cruzar y saludar a Seclet y a su hermanito de Zumosol.

JEFE - SECLET Y MINOTAURO

Seclet no ha cambiado desde tu último encuentro con él, pero le ha pedido ayuda a Minotauro. Resulta que el hermanito de Zumosol es un canijo, pero no dejes que las apariencias te engañen porque es un enemigo mucho más poderoso que Seclet, y puede provocar mucho daño en poco tiempo. Su ataque con el garrote causa un daño de alrededor de 450 y suele utilizar un ataque segador que causa un daño de unos 250 a todos los atacados. En esta batalla te resultarán útiles las magias Lázaro (siempre puedes aprovechar para sacárselas a Seclet), pero sobre todo las Lévita. Empieza lanzando estas magias sobre ambos hermanos para que, al perder contacto con el suelo, no puedan regenerar su vitalidad constantemente. Entonces échales encima a Shiva, Quetzal e Ifrit (no olvides darle caña al botón ■ para apoyarles), y los pulverizarás antes de que se den cuenta. Otra solución es lanzar Doble sobre todos tus personajes y utilizar Aero para acabar con Minotauro lo antes posible. Si lanzas Lévita sobre tu equipo evitarás el más potente de sus ataques. Ambos son débiles ante los ataques de ELM Aire y Agua, o sea que puedes arrearles con magias de estos elementos si las tienes. Una vez que Minotauro haya perdido las ganas de luchar, podrás utilizar la misma táctica para vencer a Seclet. Al final de la batalla recibirás ocho Resucitadores GF, ocho Ultrapociones GF y la carta de Seclet. Tras la batalla, un espíritu hablará contigo y te agradecerá que le hayas liberado. Como recompensa, el angelito te dará la carta de Minotauro, que te interesará muchísimo aunque pases del juego de cartas, porque cuando tengas la habilidad Convertir cartas de Quetzal podrás transformarla en 10 Adamantinos.



La magia Lévita es muy importante en esta batalla y te ayudará un montón si se la lanzas a todo quisqui. Concéntrate primero en Minotauro (sus ataques son mucho más dañinos) y el enfrentamiento durará menos.



En la ciudad de Deling circulan unos autobuses gratuitos que te llevarán a donde quieras. Éste te dejará a las puertas de la mansión del General Calway.

Hala, ya tienes otro GF. Enlázalo a alguno de tus personajes y selecciona la habilidad que más te interese que aprendan; luego restablece con pociones o magias Cura la VIT de tus personajes (no querrás que un bicharraco de mala muerte te mate en una mazmorra sórdida después de ganar esta batallita, ¿verdad?). Sal de la sala avanzando recto hasta que a tu izquierda veas otra vez el objeto de plata con el número de identificación que te pedía el guarda del General Calway (lo recuerdas, ¿verdad? A eso habías venido). Continúa por el camino y saldrás de la tumba. Salva tus progresos y regresa a Deling, a la mansión del General Calway. Habla con el guarda de la puerta y dale el número, pero diciéndole las cifras en el orden inverso. El guarda se comportará y te guiará hasta los aposentos del General.

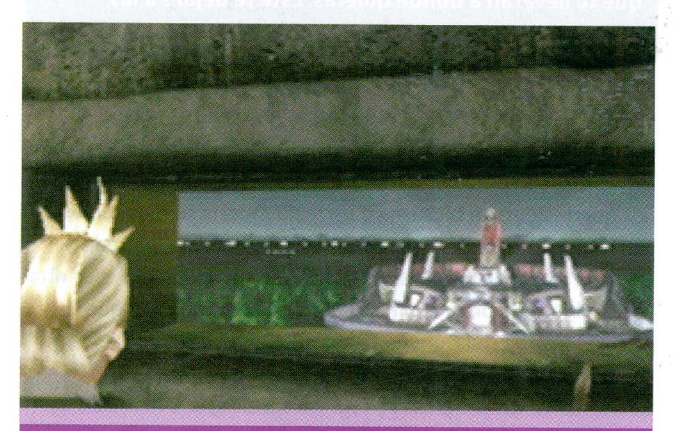
Relevo de miembros del equipo

Cuando en el menú selecciones Relevo tendrás dos opciones para cambiar miembros del grupo o enlaces. Cuando quieras reemplazar a algún integrante del grupo, selecciona al personaje en cuestión y luego al que quieras que le sustituya. A veces algunos personajes no estarán disponibles y no podrás seleccionarlos. La prestación Transferir te permite intercambiar todas las magias, GF y enlaces entre dos miembros de tu equipo. Si quieres traspasar magias sueltas de un sujeto a otro, puedes hacerlo con la opción Trueque del menú Magia.

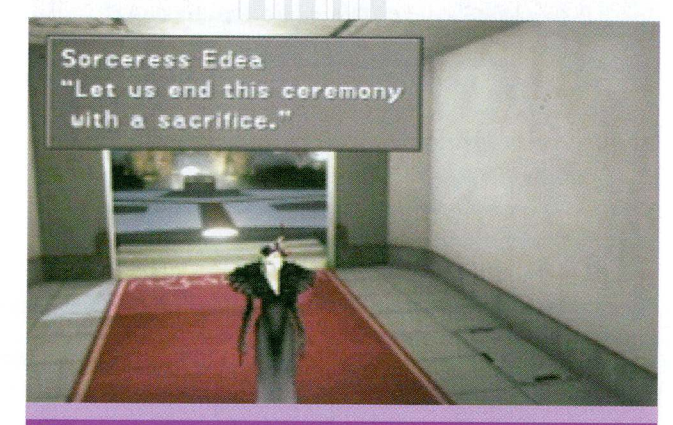
Deling



Para escapar de la mansión tienes que coger un vaso del estante y ponerlo en la mano de la estatua. Al hacerlo se revelará un pasaje secreto que lleva a las cloacas.



Cuando Quistis y el equipo del Arco de Triunfo emergen de las cloacas se encuentran en el interior de la Torre. Sube las escaleras y dale al interruptor cuando Zell haga la señal.



Después de rescatar a Rinoa de las Gárgolas, vuelve hacia el tejado y encontrarás una pequeña trampilla a mano derecha. Métete y encontrarás el rifle de francotirador al fondo.

Entrad en la mansión y os encontraréis en una pequeña recepción. Habla con Rinoa y ella irá a por el General Calway, que resulta que es su padre. Éste explica que Rinoa no podrá participar en esta próxima misión y entonces, tras una breve charla, podrás formar un grupo de tres. El General Calway os irá guiando y explicando cosas acerca de la bruja Edea. Os informará sobre una ceremonia que tendrá lugar en la Residencia Presidencial. Una vez discutido el plan con él, puedes darte un garbeo por la ciudad de Deling y ver qué tal son las vistas. Cuando estés listo, regresa a la mansión del General Calway y acuérdate de grabar la partida.

Dividíos en dos equipos en la zona de recepción y justo cuando estés a punto de partir llegará Rinoa. En cuanto puedas, transfiere todos tus enlaces de GF y magias al equipo del Arco de Triunfo; si tienes enlaces de defensa ELM, asócales magias Electro: te irá bien dentro de un rato. Rinoa te explicará que se ha encontrado un brazalete Odine que podrá proteger a uno de los equipos contra la bruja. Entonces todos saldrán de la sala dejando a Rinoa esperando en la mansión. Ve hacia la verja y el General Calway le dará instrucciones al equipo del Arco de Triunfo. Sigue al General hacia las puertas. Cuando se marche, Quistis saldrá de repente con que hay que ir a buscar a Rinoa urgentemente. Cuando el equipo llegue a la mansión de Calway, se quedará encerrado en la recepción sin tener ninguna pista de dónde está Rinoa.

Resulta que ella se ha ido a la Residencia Presidencial y ha encontrado una forma de colarse en ella. Guarda la partida antes de acercarte al camión y entonces encarámate por las cajas, sube la escalerilla y trepa por la repisa. Rinoa intentará ponerle el brazalete a la bruja, pero Edea es demasiado fuerte y se resiste. Entonces la bruja se las apaña para presentarse ante las masas y darle un par de 'mandaos' al Presidente. Cuando se vaya para tramar su siguiente plan llamará a un par de criaturas y les ordenará que ataquen a Rinoa. Si Squall e Irvine se pudieran acercar lo suficiente para ayudarla...

La escena cambia de nuevo y estás controlando otra vez a Quistis. Éstos están atrapados en la recepción y necesitan encontrar una forma de salir. Coge un vaso del estante y colócalo sobre la mano de la estatua para abrir un pasaje secreto. Avanza por este camino y salva la partida en las escaleras; luego baja por ellas hacia las cloacas. Ve al puente y salta a la rueda giratoria para llegar a la entrada. Cruza la puerta y continúa por el sendero estrecho hasta que empiece la ceremonia en las calles que hay justo encima de ti.

Squall e Irvine tienen ahora la oportunidad de ir corriendo hacia las puertas y ayudar a Rinoa en su batalla. Transfiere ahora los enlaces a Squall e Irvine, y una vez dentro de la

JEFE - GÁRGOLAS

Estas dos sabandijas pueden ser una amenaza seria porque tu grupo consta tan sólo de dos miembros. Antes que nada, usa Extraer con cualquiera de las Gárgolas para sacarles a Rubí—un nuevo Guardian Force— y luego usa ataques físicos, porque la mayoría de las magias son casi inútiles contra estas criaturas. También tienes la opción de usar tus GF (como siempre, aprieta ■ como un loco para reforzar sus ataques), y con unas cuantas invocaciones y algo de suerte todo habrá acabado. Los lagartos cuentan con varios ataques para atacarte, incluyendo uno de hálito que puede petrificar a Squall e Irvine. Si uno de tus colegas se queda hecho un piedro, usa rápidamente una Esna para curarlo y devolverlo a la actividad; si no, podrías perder esta batalla en menos que canta un gallo. También utilizan un ataque de resonancia que puede herir tus ojos y causar un daño de unos 300 a ambos miembros de tu equipo. Cuando te hayas cargado a una de las dos Gárgolas podrás mangarle unas cuantas Esnas para más tarde o unas magias Petra (que van la mar de bien para enlazarlas), y entonces rematar a las bestias invocando a los Hermanos. Y si te has cargado las dos Gárgolas sin que te dé tiempo para sacarles más que a Rubí, no pasa nada: señal de que estás en forma.



Acuérdate de extraer el GF Rubí de este monstruo porque te será muy útil en la batalla contra Edea. No te olvides tampoco de usar Esna si las lagartijas convierten en piedra a alguno de tus colegas. ¡Si se quedan los dos petrificados se acabó el combate!

Nota: si todavía no has usado el objeto Lámpara mágica para luchar con Diablo y unirlo a tus filas, ahora que tienes a Rubí es un buen momento: empieza la batalla lanzando magias Doble sobre tus colegas para que puedan usar dos magias Cura cada vez, y luego invoca a este conejito verde para que las Ultragravedades de Diablo reboten contra tu rival. Por lo demás, ya sabes: ataca con Guardian Forces y técnicas especiales hasta que se rinda.

Residencia encontrarás un punto de grabación y el camión, por el que podrás subir al tejado. Desde allí sube al tejado central y sube las escaleras de la derecha pasando totalmente del Presidente que yace muerto junto a las escaleras. Al entrar en el edificio verás a Rinoa desamparada enfrentándose a dos lagartijas gigantes.

Tras la batalla rescatas a Rinoa y todo vuelve a ser de color de rosa. Vuelve por el pasaje y busca la trampilla pequeña que hay a la derecha para meterte por ella. Al final de la escalera encontrarás un rifle que deberás pasarle a Irvine. El equipo francotirador está ahora en posición y listo para el siguiente asalto. La perspectiva cambia de nuevo a Quistis, Zell y Selphie, y ahora tienes que encontrar el camino para salir de las cloacas.

JEFE - SEIFER

Seifer aún es un pardillo y no tiene ataques realmente fuertes por los que debas preocuparte. Te lanzará Piro+ a piñón fijo hasta que consiga un daño de 200 o así, pero si le das fuerte y rápido caerá. Si tienes la habilidad Arrebatar de Diablo puedes robarle una Sal Heroica a Seifer, que por cierto también lleva magias Cura para regenerar tu VIT si andas bajo de forma. No pares de darle a Seifer con tus GF más fuertes y de lanzarle ataques físicos y la batalla no durará mucho. En cuanto termine, Rinoa e Irvine se unirán a ti para luchar contra Edea.



Seifer es un 'pringao' y no deberías tener problemas para cargártelo. Eso sí: acuérdate de curar a tu personaje antes de que termine la batalla porque tu siguiente enemigo es Edea.

JEFE - EDEA

La Bruja es muy poderosa y utiliza varios ataques mágicos. Cada magia te causa normalmente entre 300 y 400 puntos de daño, lo que puede liquidarte con bastante rapidez si no estás preparado. Al principio de la batalla utiliza el GF Rubí que acabas de conseguir y aprovéchalo para lanzar Espejo sobre tu grupo. A lo mejor, Edea se pone a lanzar Antimagia contra cada uno de los miembros de tu grupo, con lo que ganarás un tiempo precioso para invocar a tus GF de ataque; y si no lanza Antimagia, mejor, porque sus hechizos rebotarán contra ella. Si neutraliza el Espejo de tus tres amigos, vuelve a llamar a Rubí. Si te ves con fuerzas, extrae unas cuantas magias Doble y Lázaro+ de Edea, pero es mejor que no pares de hostigarla con tus ataques físicos y GF. Cuando la batalla haya terminado, Edea creará una flecha de hielo y atravesará con ella el pecho de Squall, que perderá el equilibrio y caerá. Y de esta trágica manera termina el primer disco.



Edea es capaz de lanzar varias magias potentes, así que utiliza el GF Rubí para poner a tu equipo en estado Espejo. Entonces la Bruja necesitará tres rondas de Antimagia para neutralizar este hechizo en tus tres coleguillas, lo que te da tiempo suficiente para lanzar tus magias, luchar con ataques físicos y arrearle con tus GF.

Asegúrate de que tus GFs y tus magias están enlazados para ayudarte en las batallas porque por aquí merodean algunos monstruos. Sigue avanzando y cruza la puerta que hay al fondo. Gira a la izquierda y ve por el puente, luego gira de nuevo a la izquierda y cruza otra puerta. Cuando te acerques a la escalera para salir de la alcantarilla, se caerá al suelo tendiendo un puente hacia el otro lado. Anda por encima de ella y por el otro lado de la cloaca hasta abrir la puerta que hay al fondo. Sigue hasta el final y camina por el puente pequeño para encontrar un punto de extracción donde podrás conseguir unas Esna. Entonces vuelve a la escalera que se rompió, crúzala de nuevo y ve a la izquierda hasta la siguiente esquina; dóblala y abre la puerta que da al Norte.

Por todo el camino irás topando con monstruos Sombra;

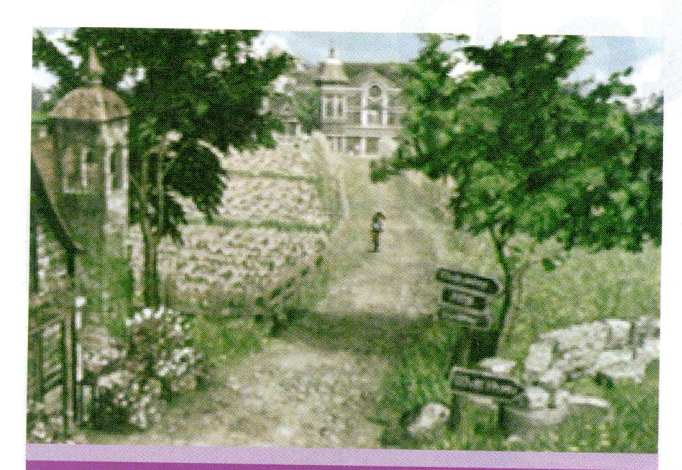


El combate final del primer disco es, por supuesto, el más difícil del primer cuarto del juego. Aprovecha bien tus técnicas especiales y lanza contra Edea sus propias magias.

duérmelos (lo mejor es tener 100 Morfeo enlazados al ataque ELM de un personaje) y extráeles 300 magias Lázaro, que asociadas a VIT te dan más de 1.500 puntos de vida y, además, te permitirán resucitar a cualquier miembro de tu equipo que se quede K.O. durante un combate. Sigue andando hacia el Norte hacia otra puerta y camina por encima de otro puente pequeño y por la puerta que hay al fondo a la derecha. No abandones este camino y cruza el puente para retroceder un poco y encontrar otro punto de extracción que contiene magias Zombi. Vuelve por el sendero, gira a la derecha y anda hasta el final, donde descubrirás un punto de extracción de Bio. Regresa al puente y súbete a la rueda que hay en el centro para saltar al siguiente saliente. Ve a la derecha y usa la segunda rueda para bajar y seguir el camino hacia el Sur. Ve hasta el final del sendero y utiliza otra rueda para saltar a la derecha. Avanza de nuevo hacia el Sur y cruza la siguiente puerta antes de utilizar otra rueda para saltar a la derecha. Sigue rumbo al Sur hasta que te encuentres cerca del punto desde el que entraste a la cloaca. Pasa junto a la escalera y caerá formando un puente; pero, en lugar de cruzarlo, abre la puerta de la derecha. Sigue por el camino y usa una rueda para saltar al medio. Ve hacia el Norte desde este punto y encontrarás un punto de grabación y una escalera que lleva a la torre desde donde puedes accionar el mecanismo para atrapar a la bruja bajo el Arco de Triunfo.

Al subir la escalera estarás en la planta baja, vuelve a montarte en la escalerilla y asciende hasta la primera planta. Zell mirará por la ventana y descubrirá que la procesión se acerca, o sea que ve hacia el interruptor y aprieta el botón ✕ para activarlo. Una vez que la bruja esté atrapada, la escena cambiará de nuevo y volverá al equipo francotirador. Squall convence a Irvine para que dispare, pero Edea consigue bloquear la bala antes del impacto. Ahora podrás organizar tus GFs para la batalla siguiente. Es el primer combate que debes afrontar tú solo, pero Rinoa e Irvine se unirán a ti para una segunda batalla, o sea que no los dejes sin GF ni magias. Squall se lanzará hacia el Arco de Triunfo y, una vez dentro de la carroza Squall se acercará a Seifer y tendrán una discusión subida de tono. Se acabaron las amenazas; es hora de luchar.

Winhill



Tu trabajo consiste en recorrer la ciudad y destruir a todo monstruo viviente. Avanza por la carretera hasta los límites de la ciudad y darás con una pequeña tienda.



Dentro del pub encontrarás a un viejo amigo que ha pasado a saludarte. Hablaréis de vuestras cosas y Kiros decidirá quedarse un rato para ayudarte.



El dueño de la tienda no es ningún encanto. Convéncele de que te deje entrar y tendrás 3.000 guiles para gastar en unos cuantos objetos útiles, que luego serán transferidos al inventario de Squall.

Al principio del segundo disco estarás con Laguna y parece que alguien quiere verte. Tu sobrina Eleone te dice que un hombre te está esperando en el pub y se va. Échale un vistazo a la habitación y encontrarás un punto de extracción invisible justo delante del armario. Haz acopio de unas Cura++ y ve a bajar las escaleras. Habla con Eleone en la cocina y luego sal por la puerta hacia la calle. La puerta de al lado es el pub en el que está Kiros, que ha pasado a verte. Charlaréis de los viejos tiempos y podrás informarte sobre varias cosas. Pregúntale qué tal está Ward y te dirá que está trabajando como encargado de limpieza en la Cárcel del Distrito D. Si preguntas por Julia te hablará de su carrera como cantante y te contará que estaba enamorada de un soldado que desapareció en combate (¿te imaginas quién es?); ha pasado casi un año desde que vimos a Laguna por última vez, y Julia se ha casado con un prometedor oficial del ejército de Galbadia: el capitán Calway (¿te suena?). Queda para charlar más tarde y Kiros decidirá quedarse un rato contigo.

Al cruzar el puente Laguna le explica a Kiros que su trabajo consiste en destruir a los monstruos que invaden la ciudad. Sigue por el camino y comprueba en algún momento que tus GFs están enlazados a Laguna y Kiros por si tienen que echarte un cable durante alguna batalla. Los monstruos son los de toda la vida, sólo que en ocasiones van armados con unas magias más potentes, así que antes de cargártelos no te olvides de comprobar qué magia tienen. Un poco más adelante en el camino encontrarás un punto de extracción —de donde puedes sacar unas magias Drenaje— y una casa pequeña. Sigue por la carretera hasta el final del todo y allí encontrarás la tienda del pueblo. Laguna tiene 3.000 guiles para gastar, o sea que métete en la tienda y aprovisiónate de objetos esenciales. Cuando hayas terminado de comprar vuelve por el camino y baja por las escalerillas del Sudeste de la plaza: hallarás otro punto de extracción que contiene Antimagia.

Vuelve atrás cruzando la plaza hacia el pub y entra en el garito. Sube por las escaleras y llegarás justo a tiempo de interrumpir una conversación entre Raine y Eleone acerca del matrimonio. Habla con Raine y cuéntales tu batallita del día a la caza del monstruo. Entonces ella te despedirá y te dirá que te eches un rato. Vuelve a la puerta de al lado, sube las escaleras hacia la habitación y hazle caso a Raine: plancha la oreja un rato. Por cierto: si ya has desarrollado la habilidad Ojo observador de Sirena y la llevas equipada, ahora verás el punto de extracción delante del armario.

Cárcel del Distrito D

La escena cambia a Zell, Rinoa, Quistis y Selphie. Resulta que Zell ha estado soñando otra vez. Habla con todos ellos y en un momento dado Zell se dará cuenta de que Ward está trabajando en esta cárcel. Squall también está aquí y no en muy buena forma, que digamos; está solo en una celda. No pasará mucho tiempo antes de que aparezcan unos guardas que le darán a Zell una buena paliza y se llevarán a Rinoa del grupo. Squall será interrogado por Seifer; la Bruja está intentando averiguar cosas acerca de los SeeD.

Selphie intenta curar desesperadamente a Zell, pero parece que en esta cárcel hay un campo que anula magia; no te preocupes por eso, porque no te impedirá usar todos tus poderes cuando tengas que combatir. Cuando vuelvas a Squall, Seifer le preguntará un montón de cosas y te dejará con el vigilante. Al cabo de un rato te ofrecerán la posibilidad de mentir para despistarles. No flaquees y más adelante recibirás unos bonus extra. Zell se sacará de la manga un plan para recuperar sus armas y llamará al guarda para que acuda a la celda. Una vez que el guarda esté K.O. Zell y un divertido personaje se irán a buscar las armas.

Cuando estéis fuera de la celda sube las escaleras hacia la octava planta y coge las armas de los dos guardas de la izquierda. Tras una breve pelea podrás volver con los otros y devolverles sus armas para preparar la huida. Asegúrate de enlazar tus GFs y de curar a tu grupo antes de seguir, porque estás a punto de cruzarte en el camino de Biggs y Wedge por segunda vez.



Zell se va a recuperar las armas del grupo, pero antes tendrá que luchar contra estos dos guardas. No es difícil ganarlos, aunque debes comprobar que puedes curarte enlazando un Guardian Force.

MANIFESTACIÓN DE MUMBAS

Tras la batalla tienes la oportunidad de escapar de la celda y empezar a buscar a Squall. Por megafonía anunciarán que los SeeD se han escapado y que van a soltar monstruos por la cárcel para ponerles en aprietos. Llega uno de estos leoncitos llamados mumba bajando las escaleras, exclama "¡Laguna!" y sube otra vez corriendo seguido por el mumba que estaba contigo en la celda. La idea es ir detrás de ellos para ver si saben algo de Squall, pero si lo haces ahora perderás la oportunidad de llegar hasta la primera planta y conseguir un objeto importante. Así que ¡andando!: transfiere todos tus enlaces a Zell, Quistis y Selphie y enlaza Electro al ataque ELM de tus colegas porque todos los robotillos que te encuentres en el complejo penitenciario son vulnerables al elemento Rayo. Baja por las escaleras hasta la sexta planta y encontrarás un punto de grabación junto a la escalera donde salvar tus progresos. Da toda la vuelta a la planta para bajar al siguiente piso —no te molestes en intentar entrar en las celdas— y en la segunda puerta de la planta 5 encontrarás a un jugador de cartas. Jugar con él vale dinero, pero cada vez que le ganes recibirás un regalito (pociones, panaceas, colirios, etcétera) y la consiguiente carta. Sigue descendiendo por las escaleras y en la primera celda hallarás una caja que contiene una Tienda de lona. En la tercera planta hallarás otro paquete con una Caseta. Continúa bajando: en la planta 2 obtendrás un Carné mascota (por si quieres rebautizar al perro de Rinoa) y una Dosis de FRZ para mejorar este parámetro básico en el personaje que desees. En la última planta descubrirás que no hay forma de salir, pero en la primera celda hay un punto de grabación y en la segunda encontrarás la revista "Karateka" 001. Con ella Zell aprenderá la técnica especial "Ataque del delfín", que a partir de ahora podrá utilizar en sus ataques Kiai (para ver las técnicas disponibles, selecciona a Zell en la opción Condición del menú y pulsa cuatro veces ✕).

JEFE - BIGGS Y WEDGE

Este dúo sigue cabreado por la paliza que recibieron en la torre de comunicaciones de Dollet y están sedientos de venganza. Aquí no tendrás problemas si has enlazado tus magias y tus GFs porque este par no tienen ataques potentes. Además, les podrás sacar unas buenas magias como Espejo, Prisa, Freno y Revitalia. Lánzales esta última a todos tus personajes al principio; luego podrás seguir extrayendo magias de estos dos enemigos de poca monta. Hay muchas formas de matar a los monstruos, pero la más divertida consiste en aplicarle Confu a cualquiera de ellos y sentarte a ver cómo como se atacan el uno al otro y cómo chillan. Al acabar con este dúo dinámico conseguirás 8 Panaceas, 3 Elixires y 10 PH para tus Guardian Forces.



A Biggs y Wedge no se les ha pasado el enfado por la somanta de palos que recibieron la última vez que os visteis. Pero ni siquiera con la sed de venganza que tienen son tipos peligrosos. Recuerda que debes aprovechar para extraer magias Freno, Revitalia, Prisa y Espejo; te serán de gran utilidad para mejorar tus parámetros básicos cuando las enlaces.

Tras recoger todos estos objetos guarda la partida y regresa por las escaleras a la octava planta. En la primera celda junto a las escaleras verás a un hombre que dice ser de Balamb. Tú no recuerdas haberle visto en tu vida, pero puedes comprarle algunos objetos. Sigue subiendo por el interior de la cárcel parándote en la siguiente planta para pillarte unas magias Locura de un punto de extracción que hay en la celda del pasillo. En la puerta del pasillo del piso de arriba hay otro jugador de cartas que te ofrece la posibilidad de actualizar tu Registro de Batalla; lo único que tienes que hacer es ganarle. La partida te costará 300 guiles, pero con la nueva opción Informe de Personajes podrás conocer las estadísticas de victorias, combates, enemigos derrotados y número K.O.s de cada uno de los miembros de tu grupo. En la siguiente celda hay otro punto de grabación que te permitirá salvar tus progresos antes de seguir subiendo escaleras. En la siguiente planta encontrarás un punto de extracción de donde podrás sacar unas magias Electro++ y un jugador de cartas que, al módico precio de 200 guiles la partida, te regalará pociones y demás cosas cada vez que le ganes.

Sube las demás escaleras y verás a los dos mumbas corriendo por el pasillo; síguelos hasta la última planta y llegarás a una especie de manifestación de tigretones. Ve hacia la puerta y entrarás en la sala de tortura, donde encontrarás a Squall hecho una braga. Sin embargo, cuando Zell le devuelve su arma, el chaval se anima y sale dispuesto a todo. Los mumbas, por cierto, te ofrecerán la posibilidad de crear atajos de un nivel a otro. Mientras decidís un plan de huida Zell verá el transportador que hay en el centro y recordará que en sueños ha visto a Ward haciéndolo funcionar. Zell te ayuda diciéndote cómo manejar la máquina y Squall y las chicas descienden hasta el fondo de la prisión. Transfiere los enlaces de Zell a Squall, por si aparecen bichos, y comprueba que no hay forma de salir. Luego el grupo oye disparos procedentes de las plantas superiores. Regresa rápidamente al transportador antes de que sea demasiado tarde.

La acción pasa a Zell, que se las tiene que ver con unos cuantos Carceleros. Puede arreglárselas bastante bien con los puños, o sea que no vale la pena que le vuelvas a enlazar ningún GF. Lleva a Zell corriendo a la derecha y adelante; cuando salga de la pantalla, un

El economato

Piso	Celda 1 (escalera)	Celda 2 (pasillo)
12	No se abre	No se abre
11	Jugador: regalos	Electro++
10	P. grabación	Jugador: Informe de personajes
9	No se abre	Locura
8	Vendedor	No se abre
7	Nada	No se abre
6	No se abre	No se abre
5	No se abre	Jugador: regalos varios
4	Tienda de lona	No se abre
3	No se abre	Caseta
2	Carné mascota	Dosis de FRZ
1	P. grabación	"Karateka" 001

Timba entre barrotes

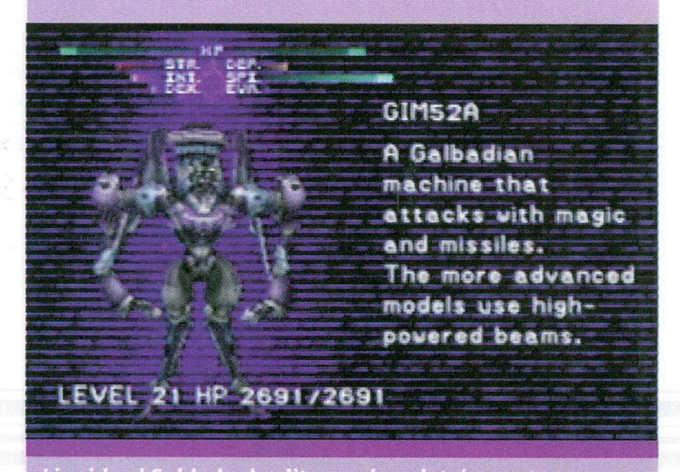
Unos cuantos internos te pedirán pasta para jugar con ellos a cartas. Cada uno de estos personajes te dará un objeto extra por esta condición, incluyendo una poción, un remedio, una Dosis de VIT e incluso una actualización para tu Medidor de Batalla. El tipo de la quinta planta tiene buenas cartas y si te lo haces bien le puedes ganar la de Gárgola, la de Biggs y Wedge y la de Namtal-Utok, aunque cada partida te costará 500 guiles.



Cuando la Cárcel se empieza a mover, el pobre Squall se queda colgado de uno de los lados del puente en una situación no muy alentadora.

JEFE - GUARDAS

Aquí tienes que enfrentarte a dos robots GIM52A y un Soldado de elite que pueden resultar bastante letales si no te andas con cuidado. Los dos engendros mecánicos son muy aficionados a los ataques con misiles, que pueden causar daños muy importantes a Cura, Coraza y demás, así que cárgate primero a este soldado Ryan de pacotilla y luego usa Antimagia para anular las protecciones que puedan tener los GIM52A. A partir de aquí, lánzales a Quetzal unas cuantas veces y se enterarán de lo que vale un peine. Si tienes la habilidad Arrebatar, al Soldado de elite le puedes mangar un Chalé y a los GIM52A les puedes quitar misiles; si no, al acabar la batalla conseguirás Pociones, 2 latas de Combustible (para cuando alquiles algún vehículo) y 8 PH para tus GFs.



Liquida al Soldado de elite que hay detrás y entonces utiliza Antimagia para quitarles la protección a los GIM52A. Ten cuidado porque los robots lanzan unos ataques con misiles del copón, y cuando puedas acaba con ellos utilizando a Quetzal y magias Electro.

Carcelero le encañonará, pero entonces Squall hace acto de presencia para salvar a su colega y el resto del grupo aparece por las escaleras. Rinoa e Irvine también han llegado y te informan de que la cárcel está bajo tierra y que, por lo tanto, la salida se encuentra arriba. El fantasmilla de la gabardina parda se ofrece para contener a los enemigos y sugiere a Squall que se lleve a Rinoa y a otra persona de su elección a buscar la salida en la planta 13. Una vez que Squall y su equipo están a salvo en lo alto, el grupo de Irvine decide ir corriendo al transportador.

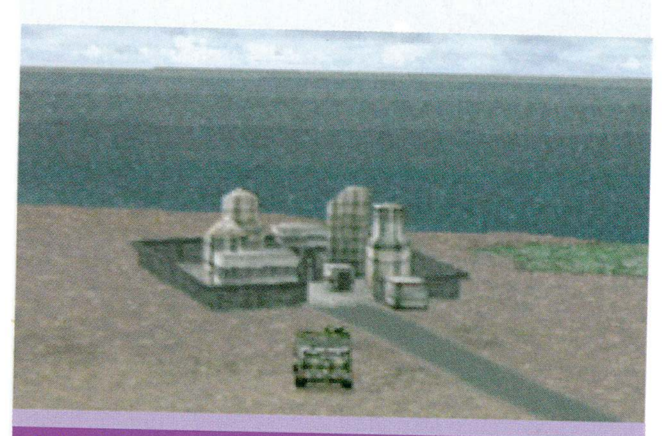
Transfiere enlaces a Irvine y compañía y baja a la tercera planta luchando con los monstruos que se crucen en tu camino. Cuando el equipo de Irvine llegue a la tercera planta recuperarás el control de Squall, y, haznos caso, transfiere a su grupo otra vez todos los GF y magias. Habla con los dos mumbas, que te darán un Chalé y un Cáliz bautismal (para cambiarle el nombre a un Guardian Force). Entonces sube por las escaleras; si no tienes la habilidad Ojo observador, no verás el punto de grabación que hay a la derecha de la primera sala de ordenadores, pero podrás utilizarlo igualmente si das con él (y mejor que lo hagas). Sube las escaleras, ve al Sudeste y, al llegar al puente, sonará una alarma que hará que te ataquen unos guardas con muy mala baba.

SQUALL EL EQUILIBRISTA

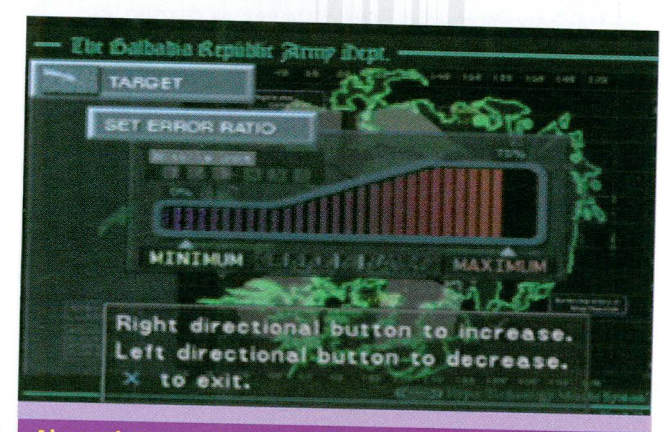
Tras la batalla, Irvine contactará contigo a través de la megafonía y te pedirá que pongas en marcha el transportador. Zell pondrá la máquina en marcha y ahora tú podrás salir por el puente. A medio camino, toda la estructura del edificio comenzará a enterrarse sola y el suelo de la pasarela desaparecerá, con lo que Squall se encontrará colgando del puente. Mantén apretada la dirección hacia la derecha y arriba y Squall conseguirá llegar a la plataforma sin descolgarse; si no llegas, ¡se acabó la partida!

Después de un poco de cháchara, el grupo montará en dos vehículos (para desesperación de Irvine, las chicas irán todas en su propio camión amarillo). En un cruce cercano el grupo se reunirá para discutir el siguiente plan. Aprovecha para sacar unas cuantas magias Aero del punto de extracción que hay aquí y luego habla con Selphie para organizar dos equipos. Uno de ellos irá a Balamb mientras el otro intenta colarse en la Base de Misiles. Squall y su grupo irán a una estación y verán que hay un tren esperando que está a punto de salir en la dirección correcta. Avanza por el tren y el maquinista saldrá de la cabina, poniéndotelo a huevo para que le quites el sitio. Hazlo y pronto estaréis camino de Balamb con unos cuantos guardas intentando pillaros.

Base de misiles



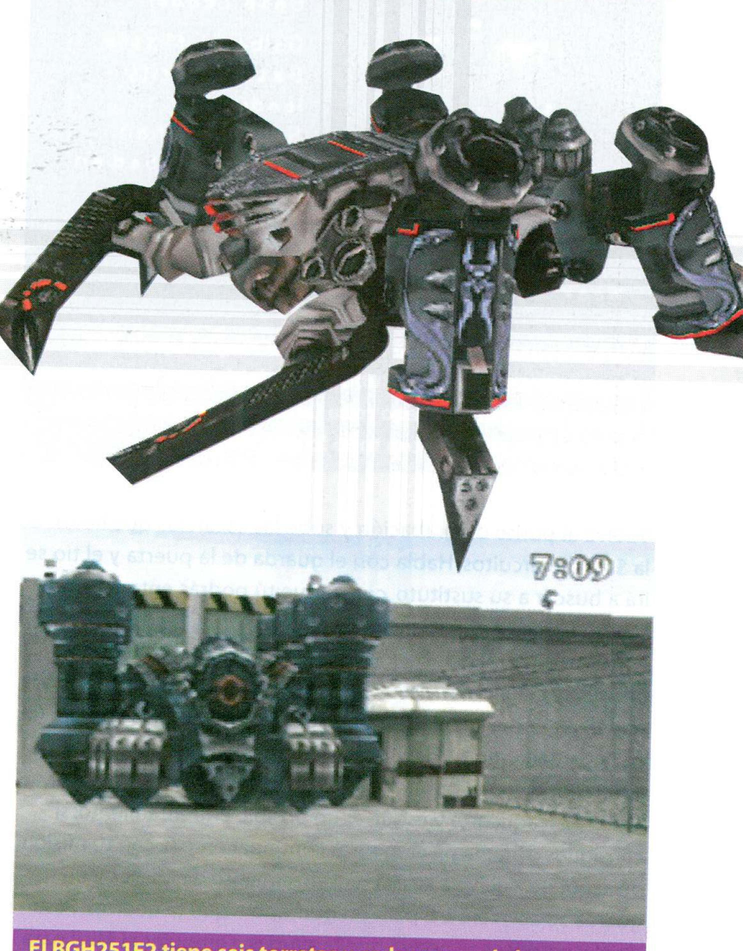
Ve hacia la Base de Misiles y el guarda te dejará entrar. Todo el mundo va uniformado y es más fácil que te salgas con la tuya si vas disfrazado por la Base.



Ajusta el margen de error de los misiles para asegurarte de que no darán en el blanco. Recuerda que debes cargar los datos para que se apliquen los cambios que has hecho.

Salta del camión apretando ✕ para guardar la partida y luego gira a la izquierda para seguir la carretera y girar hacia Deling. Si te desorientas, apretando Select cambias de un tipo de mapa a otro: el pequeño y redondo, el cuadrado y traslúcido y el grande a pantalla completa. Cuando veas la ciudad a mano derecha gira a la izquierda y ve hacia un pequeño grupo de edificios que se ve a lo lejos. No tendrás problemas para entrar en la base y tu grupo podrá sabotear los misiles. Entra en el edificio, sube las escaleras y guarda la partida en el punto de grabación. Ve a inspeccionar las dos puertas que hay a la izquierda; no se abren, pero cuando examines la luz brillante que hay entre ambas un miembro de tu equipo encontrará una tarjeta de identificación en su bolsillo que abrirá la puerta izquierda. Si no pasas andando despacio (mantén apretado ▲ al moverte) junto al primer guardia que encuentres en el vestíbulo, éste te llamará la atención por tu comportamiento (eso sí, a partir de ahora ya podrás corretear cuanto quieras). Sigue avanzando por la base y al final de las siguientes escaleras encontrarás otro punto de grabación. Salva y continúa por el pasaje que hay a la izquierda de las escaleras, donde encontrarás un punto de extracción con magias Tiniebla. Habla con los guardas que hay a mano derecha y te pedirán que les des un mensaje a los chicos de la plataforma de elevación.

Regresa por el pasillo, entra por la puerta que hay a la derecha del punto de grabación y habla con el segundo Soldado técnico. Te pedirá que vuelvas a donde están los otros guardas para decirles que él está demasiado ocupado para llevar a cabo la tarea. Mira a tu izquierda y verás un punto de extracción de donde puedes sacar magias Lázaro+; luego vuelve con los guardas de debajo de las escaleras. Pensarán unos segundos y entonces te pedirán que vayas a la sala de transformadores a efectuar las comprobaciones de rigor.



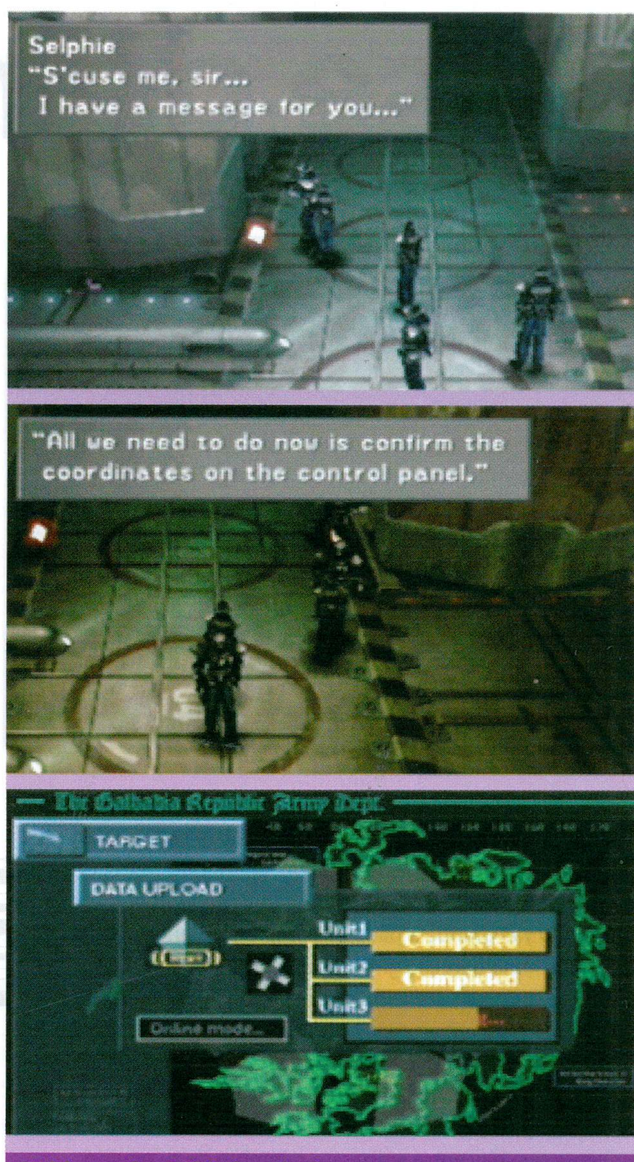
El BGH251F2 tiene seis torretas y cada vez que le hagas mucha pupa explotará una de ellas. A este cacharro y a los tres pavos que lleva dentro te los tienes que cargar rapidito.

JEFE - COMANDANTE Y DOS GUARDAS

Estos tíos no son tan difíciles como parecen y al Jefe le podrás extraer magias Espejo. De vez en cuando les dará órdenes a sus hombres y atacarán a uno de tus personajes para intentar destruir tu grupo. Empieza la batalla usando a Rubí para lanzar magia Espejo sobre todo tu equipo con el fin de evitar los ataques mágicos. Lánzales Tiniebla a todos tus rivales —o extráeles Confu para aplicárselas a ellos mismos— para dejarlos sin ataques físicos y entonces extrae tantas magias como necesites sin preocuparte siquiera por defenderte. También puedes robarles objetos: el Jefe de la Base tiene una Tienda de lona y los dos Guardias tienen Pociones potentes. Para liquidar a estos mequetrefes usa tus ataques físicos o un GF bien reforzado y ganarás la batalla.



Para empezar, usa sobre tu equipo la magia Espejo del Comandante o invoca a Rubí. Usa Tiniebla para desorientar a estos bastardos y luego roba tanta magia como quieras. Para acabar, arréales con todo lo que tengas.



Habla con los Soldados técnicos y te encargarán unas faenas que te permitirán moverte libremente por la Base.

Vuelve al punto de grabación y sube las escaleras que llevan a la Sala de Circuitos. Habla con el guarda de la puerta y el tío se irá a buscar a su sustituto, con lo que tú podrás entrar tranquilamente en la Sala de Circuitos.

Extrae unas magias Hielo+ del punto de extracción de la derecha y échales un vistazo a los controles. Aprieta los botones que te parezca y luego dale unos cuantos golpes a la consola (la de la pantalla, ¡no tu Play!) con fuerza para romperla. Sigue aporreando con el botón ■ y dos guardas se acercarán a ti. Intenta escaquearte y esquivar un posible enfrentamiento; si consigues evitar la pelea podrás continuar en paz con tu misión de sabotaje. Vuelve a la sala de Lanzamiento de Misiles y un guarda se acercará a ti para preguntarte a qué te dedicas. Pasa de él y entonces te pedirá que le ayudes a empujar el Misil para colocarlo en su sitio. Ve hacia la parte trasera del misil y dale repetidamente al botón ■ para empujarlo. Luego habla con el guarda encargado, quien te pedirá que vayas a comprobar el



La cuenta atrás no perdona en esta batalla, así que no te andes con remilgos y machaca a este jefe mecanoide.

JEFE - BGH251F2, EL CAPITÁN Y DOS GUARDAS

En esta batalla no te sobrará mucho tiempo, así que dedícate a darle al botón ■ como un loco para apoyar a tus GF —sobre todo a Quetzal— durante las invocaciones. La ametralladora que tiene este cacharro puede causar un daño de unos 400, pero mientras le des fuerte y rápido no tendrás problemas; si se carga a Quetzal, usa las magias de ELM Rayo más potentes que tengas, y si puede ser aplica magias Doble antes a tu equipo. Cuando hayas destruido este tanque enorme te quedarán el Capitán y dos Guardas que también te atacarán. Recuerda que no tienes mucho tiempo, o sea que dales fuerte con todo lo que tengas y evita usar los Guardian Forces. Tras esta batalla recibirás un ejemplar del número de Junio de "Armas" y unos cuantos PH. Tras la batalla, la cuenta atrás se habrá detenido; da una vuelta por el patio, acércate al Sur y todo —aparentemente, absolutamente todo— habrá terminado.



Utiliza a Quetzal y lanza magias Electro y Electro+ para chamuscar a este gigantesco tanque. Procura ser rápido porque la cuenta atrás no se detiene y luego aún tendrás que luchar con el Capitán y los Guardas.

panel de control; esto te dará la oportunidad de sabotear el ataque al Jardín de Balamb.

Sal de la sala y ve a mirar el panel de control que hay a la derecha. Comprueba el equipamiento y observa con atención los Misiles Crucero BAG0003A. Resulta que funciona por coordenadas, así que si pones el margen de error al máximo podrás desviar el lanzamiento. Selecciona "Blanco" y escoge "Ajustar margen de error" para controlar el grado de error del misil. Presiona a la derecha para colocar el indicador al máximo y luego aprieta el botón X para volver al menú. Ahora selecciona "Cargar datos" para completar el proceso y comprueba la "Simulación" para asegurarte de que las cosas irán según lo planeado. Ya puedes salir de la consola de mandos; si no habías transferido los GF y los enlaces a este grupo, hazlo ahora. Luego habla con el guarda que hay en la base de las próximas escaleras y quizá te deje pasar para entrar en la sala de control. Pero no cantes victoria todavía porque el Comandante se percata de tu presencia y empieza una batalla.

Después de la batalla, pon a tope la vitalidad de todos tus personajes. Tienes que buscar los paneles de control para hallar el que te permita detener los Misiles; habla primero con el compañero que tengas a tu derecha y luego con el de la izquierda. Cuando hayas conseguido paralizar el ataque debes ir hacia la puerta del Norte y examinar el panel de la esquina superior izquierda. Tendrás que escoger entre una serie de tiempos para escapar de la Base que irán de los 10 a los 40 minutos. Puedes ir a lo seguro y optar por los 20 minutos, que tendría que ser más que suficiente, pero si quieres arriesgarte, siempre puedes retroceder un poco, grabar la partida y optar por los 10 minutos para ganarte un bonus. Sal por la puerta pequeña de la derecha de esta sala y sube las escaleras para salir del edificio. Corre hacia la derecha para abandonar la zona y entonces te darás de bruces con el Comandante de la Base de Misiles.

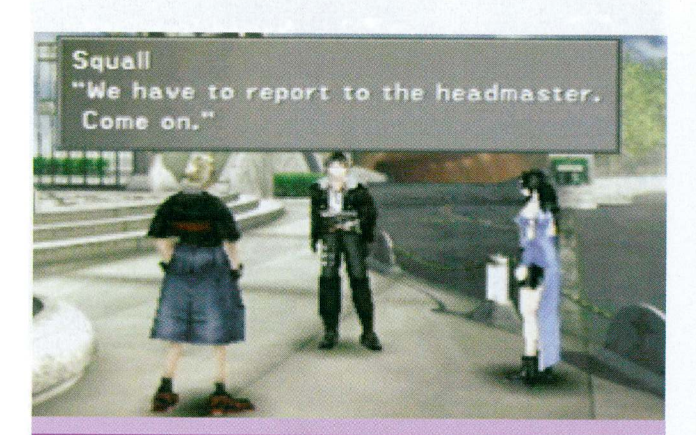
Operación clandestina

Si te ves metido en alguna pelea o eres pillado en el interior de la Base de Misiles sonará una alarma y se activará el mecanismo de autodestrucción, lo que te dará sólo 10 minutos para marranear con los controles y salir por patas. Procura pasar desapercibido y evitar los enfrentamientos siempre que te sea posible. Si consigues llegar al final de la misión sin que te pillen, obtendrás un rango SeeD extra.



Alguien ha bloqueado tu salida de la Base de Misiles y pareces hombre muerto... pero al menos tienes la satisfacción de haber dado al traste con los Misiles.

Jardín de Balamb

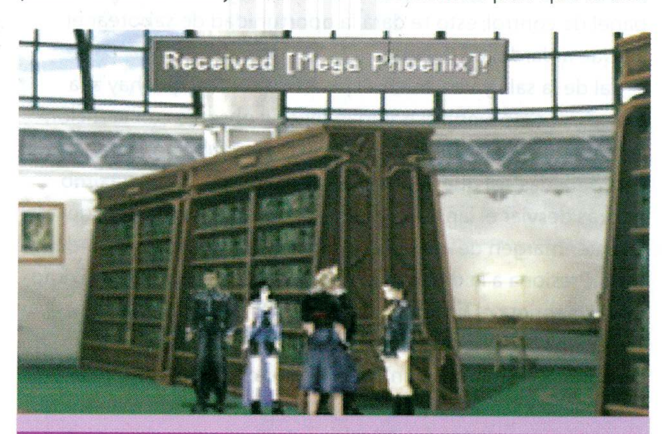


En este momento no os podéis ni imaginar la que se ha armado en el Jardín: los monstruos han entrado en vuestro hogar y lo están dejando hecho unos zorros.

Squall y su equipo llegan al Jardín de Balamb y deciden que tienen que darle cuentas al Director Cid Kramer. Al entrar en el Jardín ven a un montón de gente en armas que parece estar totalmente fuera de control. Resulta que el propietario del Jardín, un personaje al que muy poca gente ha visto jamás y que es conocido como el amo Norg, ha intentado imponer su autoridad en el Jardín y los profesores os piden que toméis partido. Cuando les explicáis que no tenéis ni idea de lo que está pasando, seréis atacados. Mata a estos monstruos inmediatamente y entra en la academia para tratar de encontrar al Director Cid. Aparecen monstruos por todas partes porque, al parecer, los partidarios de Norg los han liberado de la Zona de Entrenamiento. Habla dos veces con el tipo que está tirado en el puesto de control de la entrada Ultrapoción.

Entra en el Jardín y ve hacia el Panel de información, donde te encontrarás con Trueno y Viento. Tras esta breve escena ve a la derecha y empieza a pacificar todas las áreas del Jardín y a ayudar a los SeeDs de esta zona. Empieza por la Biblioteca y derrota al bicho que te echará encima el profe del vestíbulo. Todos los SeeDs de la zona de la Biblioteca te lo agradecerán e incluso habrá uno que te dará una Panacea; ve hacia el Norte desde el mostrador y conseguirás unas Esna. Sal de ahí y continúa a la derecha para llegar a la Zona de Entrenamiento. Aquí tendrás que luchar con un Arqueosaurio, pero no sufrirás mucho si de entrada le lanzas Tiniebla o si tienes Morfeo enlazado al ataque EST. Una vez terminada la batalla habla con los SeeDs a los que ayudaste y recibirás un Elixir. Si quieres, entra hasta el fondo de esta zona para grabar la partida (y, de paso, píllate unas magias Hielo); recuerda que no lo haces desde antes de acabar en la base de misiles. Vuelve atrás por el pasillo y gira a la derecha otra vez; luego ve hacia el Garaje y allí tendrás otra pelea con un monstruo que probablemente aún era desconocido para ti: un Grendel. Si es así, duérmelo con Morfeo y abastécete de Piro+, Hielo+ y Doble; si tienes Arrebatar, mángale un par de Uñas de dragón. Vence a este monstruo y luego entra en el Garaje, donde verás un holograma del Director te darán una Tienda de lona por tu colaboración. Regresa al centro y sigue el camino de la derecha, por el que llegarás al dormitorio. Antes de entrar deberás superar otra batallita, así que acuéstate para recuperar tu VIT y luego salva la partida en el punto de grabación.

Vuelve al pasillo circular y continúa dando la vuelta en sentido contrario al de las agujas del reloj. En la siguiente sección del Jardín te encontrarás un Bom; si no lo matas lo suficientemente rápido, te hará un "Kamikaze": se suicidará llevándose por delante a un miembro de tu equipo. Extráele un par de magias Fusión y Piros mejoradas y luego usa la Hielo++ para acabar con él en un plis-plás. En la Cafetería saca unas magias Gravedad del punto de extracción y habla con los estudiantes para que te den una Verdura gysahl. Ve hacia el pasillo central otra vez y dirígete a la siguiente sección en dirección contraria a las agujas del reloj. Baja las escaleras hacia el escenario y enfréntate a otra tanda de bestias. Parece que el escenario está intacto. Entonces varios miembros SeeD caerán de sus escondites. El Director SeeD les ha dicho a todos que salgan y que la batalla aún no ha empezado. Uno de los SeeDs te dará una Poción X y podrás volver al pasillo central.



Los estudiantes del Jardín de Balamb están siendo atacados por los funcionarios del Jardín. Ayúdales a salir del aprieto y te darán un objeto útil.

La última zona es la Enfermería, donde hay unos cuantos SeeDs más que necesitan asistencia de forma desesperada. Ayuda a tus amigos y tenrás que luchar otra vez con Yuraba, pero esta vez no están con él sus acompañantes los Petros. Esta batalla es bastante fácil y si le lanzas magia Coraza a tu grupo tendría que ser pan comido. Acuérdate de extraer unas magias Escudo de este monstruo para enlazarlas. Cuando haya terminado la batalla habla

con la doctora y ella te explicará que Shu puede ser tu contacto para encontrar al Director Cid. Vuelve al pasillo central y ve hacia el Panel de información de tu derecha. Squall verá a Shu entrando en el ascensor, así que sube corriendo las escaleras y síguela hasta la primera planta. Cruza el puente y gira a la derecha para seguir por el corredor dejando atrás la puerta del aula. Squall le contará las novedades a Shu y ella te dirá que la sigas hasta el despacho del dire. Corre de vuelta por el pasillo y métete en el ascensor para subir a ver a Kramer. El Director Cid tiene un plan y te dará una llave para abrir el Nivel MD. En esta zona hay un sistema de control que puede contribuir a salvar el Jardín del acercamiento de los misiles. Comprueba que tus Guardian Forces están enlazados y que el grupo está curado, y entonces ve hacia el ascensor.

Squall inserta la llave y el grupo puede emprender su viaje hacia el Nivel MD. Antes de llegar a la planta a la que debéis ir el ascensor se estropeará y la única forma de salir será a través de una pequeña trampilla que hay en el suelo. Baja por la escalerilla hacia el fondo y el grupo se quedará atrapado en un pequeño túnel. Busca la trampilla que hay al fondo y Squall conseguirá abrirla. Una vez en la cámara de aceite de abajo, Squall les recuerda a los demás miembros del grupo que los monstruos de esta zona son vulnerables al fuego. Antes de partir ve al menú de Enlace y equipa tus habilidades de ataque con magias Piro o, si las tienes, Piro+ para estar preparado contra los monstruos de este área.

Cuando estés listo avanza por el túnel hasta el final, baja por la escalerilla que hay a mano izquierda y cruza la sala que hay abajo para entrar por la puerta que hay al otro lado y llegar a una enorme llave de paso. Examínala y Squall intentará moverla apretando el botón ■. Si no puedes, tu primer acompañante te echará una mano y al final la válvula se abrirá. Regresa por la misma puerta y baja por la escalerilla de la izquierda. Sigue bajando por las escaleras de abajo y encontrarás un punto de extracción con magias Lázaro+. Guárdate unas cuantas y manda a Squall a la escalera que hay al doblar la esquina.

Cuando Squall está ya cerca del final de la escalera, ésta se caerá y Squall irá a parar a una pequeña sala de control. Pon en marcha el ordenador de la derecha y el suelo temblará; entonces revelará un nuevo territorio por explorar. Examina de nuevo la escalerilla para volver a bajar y busca otra escalera cerca de la luz verde intermitente. Al final de esta escalera hallarás un punto de grabación, así que aprovecha para guardar la partida y luego échale un vistazo a la palanca de la derecha. Una puerta se abrirá a tu derecha, pero al cruzar el puente serás atacado.

Tras la batalla tendrás que salir rápidamente, así que dirígete al otro lado del puente y baja por la escalerilla hasta abajo del todo. Encontrarás el mecanismo de control que Cid Kramer quería que localizaras; ahora sólo falta que te enteres de cómo funciona. Un par de toques en los mandos pondrán en marcha la máquina y la cabina de control aparecerá en la oficina de Cid. Los misiles caen sobre las coordenadas prefijadas, pero el Jardín consigue despegar y desplazarse justo a tiempo para que no le alcancen.

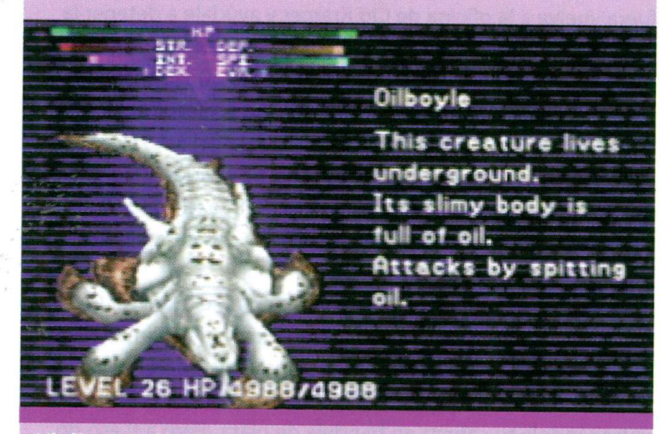
Cid te pide que compruebes cómo están el resto de SeeDs, así que baja y vuelve al ascensor. Ve al primer piso, dirígete al puente y gira a la derecha. Después de echar un vistazo a la parte de



Este chaval está tiradísimo, pero todavía le quedan fuerzas para contarte las múltiples desgracias que han sufrido durante vuestra ausencia.

JEFE - OLEOPLASTO

Estos dos monstruos grasientos pueden provocar grandes daños e inducir a cambios de estado como Ceguera y Veneno. Los principales ataques de los que debes defenderte son el ataque Onda oleaginosa —que causa un daño de unos 900— y otro que es tan asqueroso que hay que verlo para creerlo. Cuando sientan la muerte cerca, estas criaturas utilizarán un Chorro de aceite que puede causar un daño de 1.800, así que estáte al loro. Empieza lanzando magia Doble sobre los miembros de tu equipo y luego aplícales Revitalia a todos y cada uno de ellos para mantener altos sus niveles de vida. Entonces utiliza magias doble Piro, Piro+ y Piro++ para acabar con estos monstruos. Si consiguen provocar un cambio de estado a alguno de los integrantes de tu grupo, usas una Esna para curarlo (se la puedes extraer a los Oleoplastos). Si tienes la habilidad Arrebatar les puedes robar combustible a estas criaturas y recibirás unos 20 HP por haber ganado.



Vigila con el ataque Chorro de aceite porque es altamente nocivo. Procura evitar también los cambios de estado y usa magias Esna para curar a tus compañeros inmediatamente. Acuérdate también de mangarles combustible a los dos monstruos.

Cartas raras

Mientras le enseñas a Rinoa el Jardín puedes jugar a cartas contra algunos estudiantes. En la Cafetería hay dos tíos; habla con el de atrás y te confesará que está enamorado de Quistis; por algo tiene el carnet número 01 del club de fans de la exinstructora. Desafíale a una partida de cartas y podrás ganarle la carta de Quistis; también puedes ganársela a las otras dos chicas que integran el susodicho club de admiradores, que suelen encontrarse en el aula del primer piso. El chaval que no para de correr por la planta baja para ponerse fuerte tiene una carta muy rara: la de Mogurito. También hay un club de cartas llamado "Cofradía CC" que componen un subjuego del subjuego de cartas: tienes que derrotar a sus miembros siguiendo un orden determinado, y donde los jugadores te retarán; todos sus miembros son muy buenos jugando a cartas y varios de ellos también tienen cartas raras.

fuera vuelve a la oficina de Cid Kramer y ayúdale a detener la trayectoria de colisión del Jardín con Balamb. Si Rinoa está en tu grupo ellá despertará a Squall y le pedirá que le enseñe el Jardín. Al llegar a Panel de información, un profesor del Jardín te dirá que vayas a pasar el informe a la sala del amo Norg, que está en el sótano. Antes de hacerlo, no olvides ir a grabar la partida al dormitorio y enlazar magias Hielo o Hielo+ y Aero (si tienes) a la defensa ELM de Squall y sus dos compañeros presentes en el Jardín.

Cuando llegues a dicha planta verás cómo el Director Cid Kramer es apaleado por unos funcionarios. A ti te llaman para que te presentes ante Norg y le cuentes la historia. El amo Norg no está de muy buen humor y quiere complacer a la Bruja entregándole tu cabeza en bandeja de plata. ¡Pero a ti eso no te parece buena idea!

Una vez terminada la batalla quédate pegado al Ocular de la izquierda para almacenar Bio del punto de extracción oculto detrás de él. Entonces vuelve al ascensor y sube a la planta baja. Pásate por el dormitorio para guardar tus progresos y dirígete a la enfermería para reunirte con el Director Kramer.

Tras esta conversación ve al Panel de información, donde encontrarás a Shu. Ella te informará de que una nave se acerca y te pedirá que vayas a echar un vistazo. Entra en el ascensor y ve a la segunda planta. Cruza el puente y ve hasta el fondo del pasillo. Verás un barco; sus tripulantes, vestidos de blanco, afirman ser los SeeDs de la bruja Edea y vienen en son de paz. El Director Kramer habla con ellos te manda a buscar a Eleone, la chica a la que Squall recuerda de su mundo soñado.

Eleone está sentada tranquilamente en la Biblioteca y Squall no entiende qué carajo pasa. Shu irrumpe en la escena y Eleone se marcha en la nave de Edea, pero Squall no se la quita de la cabeza. Rinoa volverá a acosarte y te pedirá que la acompañes otra vez a ver el Jardín. Pero el Jardín está a punto de chocar con un pequeño pueblo pesquero y te reclamarán urgentemente en el despacho del director.

JEFE - NORG

Norg se ha construido una máquina para protegerse y puede usar varios ataques mágicos muy potentes. Las dos esferas que hay a los lados del cacharro pueden lanzar magias pero sólo cuando se han calentado. Al principio están azules y luego cambian a amarillo para indicar que están entrando en calor. Cuando finalmente se ponen de color rojo es que están listas y empezarán a usar artes mágicas, pero si llevas la batalla con buena mano no conseguirán lanzarte ninguna magia. Empieza usando la habilidad Arrebatar para aporrear las dos esferas de los lados del trono blindado de Norg, de las que puedes sacar Dosis de PM y Dosis de ESP. Entonces ataca a cada uno de los Oculares para asegurarte de que se mantienen azules y utiliza al personaje más letal para dañar al Pod central. No pierdas de vista a los Oculares: si uno de los dos cambia de color haz que uno de los miembros de tu grupo le ataque inmediatamente para que vuelva a ponerse azul. Los Oculares son inmunes a los ataques mágicos y elementales y están muy bien protegidos, pero tampoco hace falta que te los cargues. Mientras se mantengan de color azul podrás atacar al trono blindado del medio. Cuando le hayas causado suficiente daño, el propio Norg aparecerá y empezará a atacar con magias y con un ataque físico. Una vez que este horrible monstruo se revele, no dejes de extraerle el GF Leviatán antes de que empiece la batalla. Lanza magia Doble sobre tus colegas y luego utiliza magias Aero para atacar a Norg. No les quites el ojo a los Oculares porque en cualquier momento pueden cambiar de color y tendrás que golpearlos para que vuelvan a calmarse. Si te lo haces bien en esta batalla los Oculares no conseguirán lanzar ninguna magia y te dejarán en paz para que te ocupes del Jefe. Al acabar obtendrás 20 bonitos Puntos de Habilidad para tus Guardian Forces.



Dales primero a los Oculares de los lados de este monstruo y luego utiliza a tu mejor atacante para combatir con el trono blindado central y con Norg. Cuando el trono blindado haya explotado no te olvides de sacarle a Norg un nuevo GF llamado Leviatán.

Fisherman's Horizon

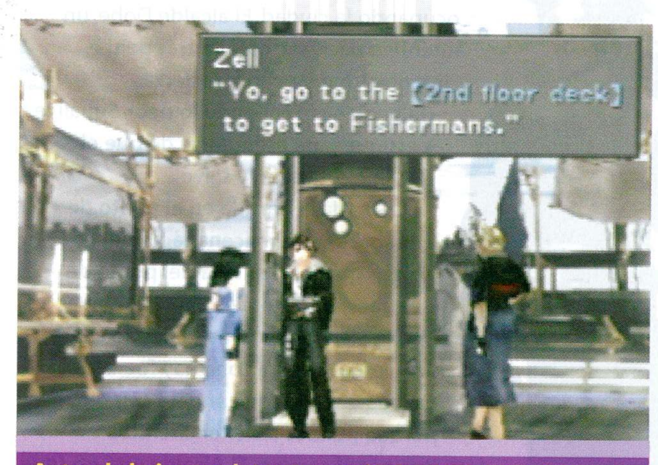
Un El Director Cid Kramer te pide que vayas a este pueblo de pescadores y artesanos llamado Fisherman's Horizon en misión diplomática, a disculparte con el alcalde por el alboroto y los daños que ha provocado el Jardín ambulante al chocar contra la población. Una vez en la ciudad, tómate tu tiempo para explorar las calles. Ahora la puerta principal está cerrada, así que sube a la cubierta del segundo piso y entra por allí a la ciudad. Fuera te saludarán unos hombres y te dirán que a ver si pueden tener la fiesta en paz mientras estés en la ciudad (los tíos están quemados, ¡y con razón!). Squall les informará de que su visita es en son de paz. Entonces ve hacia el puente a la derecha y baja los escalones hasta el final. Sigue hacia la derecha y, al llegar a la pasarela circular que bordea un cilindro enorme, fíjate bien y verás una escalerilla por la que puedes bajar. Si lo haces, tendrás que seguir un camino de pasarelas y escalerillas bastante intrincado, aunque no tiene pérdida: al final hay un pescador al que, cuando te hable de lo mal que está el mar, tienes que contestarle que no sabes de qué habla; te regalará el número 3 de la revista "Expediente F", una publicación especializada en fenómenos paranormales. Entonces desanda todo el camino y vuelve a subir esa escalerilla tan larga, y luego continúa hacia el Este; habla con el tío que verás al final para que te lleve en el ascensor. Al llegar abajo ve a la derecha y baja otra tanda de escalones hacia la casa del Alcalde, que está situada en el centro de un círculo de piedras.



Dentro de la casa del alcalde puedes hallar un punto de extracción de donde sacar magias Artema. No pases de ellas porque son una auténtica pasada.

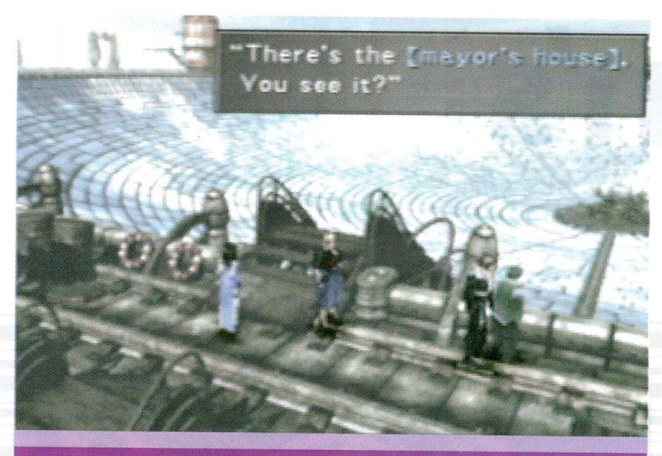


Tienes que escoger los instrumentos para los cuatro miembros de la banda. Si eliges bien será un éxito, pero si no podríais acabar sonando como La Banda Trapera del Río.



Antes de bajar en el ascensor sube la escalerilla de la izquierda y encontrarás a un pescador. Dile que no sabes de qué habla y te dará el nº 3 de "Expediente F".

Entra en la casa y sube las escaleras; el alcalde te estará esperando, aunque no con una taza de té y unas pastas, precisamente... Te pedirá que te vayas lo antes posible y te asignará a unos técnicos para que te ayuden a entender cómo se mueve el Jardín. Mira a mano derecha de la sala y verás un punto de extracción de donde puedes sacar unas magias Artema (posiblemente, la magia más poderosa de todo el juego, al menos en lo que se refiere a enlaces). Luego quizá te



Por aquí a la derecha hay un punto de grabación en el que salvar tus progresos y uno de extracción del que merece la pena no pasar de largo.

apetezca retar al alcalde o a su mujer a unas partiditas de cartas. Sal de la casa y mira bien a mano derecha. Dodonner ha sido expulsado del Jardín de Galbadia y se ha instalado en esta ciudad, pero ha venido bien cargado. Resulta que mientras estaba en el Jardín desplumó a todos los estudiantes jugando a cartas y tiene algunos naipes bastante interesantes, como varios ejemplares de Catobeplas.

Cuando estés listo vuelve por el camino. De repente, te perseguirá la esposa del alcalde para decirte que el ejército de Galbadia está ocupando la ciudad. El alcalde Dobe, un auténtico pacifista, correrá tras de ti e intentará hablar con las Fuerzas Galbadianas. Temiendo lo peor, Squall le persigue para asegurarse de que el Alcalde está sano y salvo.

Guarda la partida en el punto de grabación y almacena rápidamente unas magias Revitalia del punto de extracción. Entonces baja de nuevo por el sendero y toma el desvío a la izquierda. En esta zona hay fuerzas Galbadianas, así que ándate con ojo porque puedes tener encuentros fortuitos por el camino. El Alcalde está en serio peligro, o sea que no te lo pienses dos veces y ve a defenderle. Una vez superada esta pequeña batalla te las verás con BGH251F2, el monstruo eléctrico con el que ya tuviste tus diferencias en la Base de Misiles.

REENCUENTRO

Selphie, Irvine y Quistis se las han apañado de alguna forma para salir con vida de la explosión que tuvo lugar en la Base de Misiles y ahora se reúnen de nuevo con el grupo. Deciden hablar más tarde y dividirse, dejando a Squall con su sombra para que explore él solo la ciudad. Habla con Rinoa un momento (será algo embarazoso, te lo advertimos) y luego charla con el Alcalde, que todavía está en la plaza (más que nada para comprobar que aún puede hablar...). Entonces sal de la zona y vuelve atrás, para ir desde allí al centro de la ciudad. Date un paseo por el espigón de la derecha y encontrarás una tienda donde puedes remodelar tus armas si tienes los objetos necesarios. Cuando lo hayas hecho vuelve a la vías y sigue avanzando hacia la ciudad, haciendo un alto en el camino para grabar la partida. Regresa al ascensor y vuelve a subir hasta arriba del todo, donde Irvine te está esperando. Te dice que Selphie está un poco pachucha, esperando junto al Escenario del patio. Esto tiene pinta de indirecta, así que quizá sería buena idea que fueras a hablar con ella.

Efectivamente, Selphie está un poco chunga porque el Escenario ha quedado espchurrado por la colisión. Tú intentas animarla, pero parece que no tienes mucho éxito. Entonces te llaman al despacho del director. Cid Kramer anuncia por

JEFE - BGH2511F2

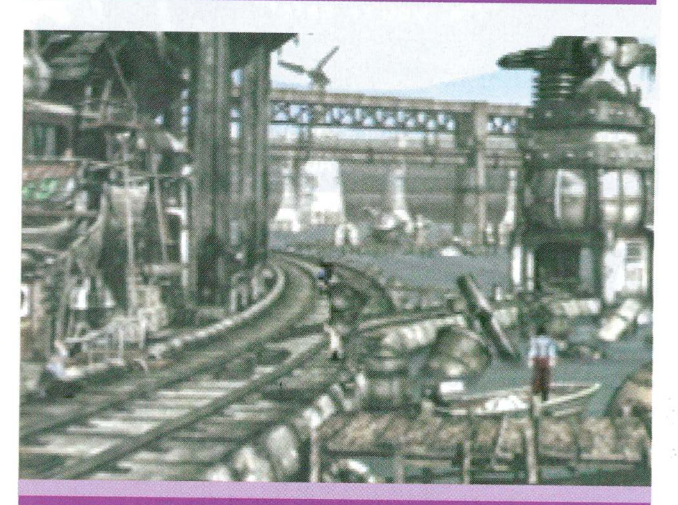
Este monstruo ha perdido un poco de peso y bastante lustre desde la última vez que os vistéis y no tiene actualizaciones. No debería costarte mucho ganar esta batalla mientras no pierdas de vista tu nivel de vida. Si estás en buena forma, de hecho, lo verdaderamente problemático será quitarle un Adamantino antes de que este monstruo caiga destrozado al mar; el Adamantino es un objeto muy difícil de encontrar que más adelante te servirá para convertir el arma de Squall en un Lionheart, el trasto de matar más potente que se ha visto jamás en el mundo de Final Fantasy. Si tienes prisa por acabar con el robotillo, usa a Quetzal y magias Electro+, y arréale también con los ataques físicos más fuertes que tengas. En un periquete debería estar liquidado.



Este enorme robot no está en muy buena forma y no será difícil vencerle. Asegúrate de que tienes la habilidad Arrebatar porque le puedes robar un Adamantino que luego te servirá para actualizar algunas armas.



De entrada el Alcalde quiere que te largues lo antes posible, pero luego les atacan las fuerzas Galbadianas y podrás redimirte de los problemas que les habéis causado.



Por aquí encontrarás a un borracho cantando "Litros de alcohol, corren por tus venas..." ¿Será Loquillo o Ramoncín?

megafonía a todo el mundo que Squall es el nuevo comandante en jefe del Jardín y que liderará la batalla contra la Bruja. Gran noticia para tus colegas, así que Irvine y Selphie se ponen a planear una pequeña celbración para la noche y se les ocurre que los miembros del grupo podrían tocar algún instrumento en una banda de música para animar el cotarro.

Hay ocho instrumentos diferentes para tocar y cada tema necesita cuatro. Intenta combinar los instrumentos para que suenen bien y armar una buena durante la actuación (ver recuadro *¿Qué canción quieres?* en esta misma página). Cuando Squall se despierte, salva la partida y ve al vestíbulo a reunirte con Rinoa. Ella te pide que la acompañes al concierto y, cuando aceptas, te llevan a la casa del alcalde de Fisherman's Horizon, que es donde se ha reconstruido el escenario de forma improvisada, aunque impecable. Sigue a Selphie y a Irvine por debajo del escenario y empezará la actuación. Echa un vistazo a la derecha del escenario y encontrarás una revista guarra que Irvine ha dejado para señalizar el emplazamiento perfecto para tu cita romántica con la morenita. Entonces Rinoa empezará una conversación, que terminará justo a tiempo para que intervengas en la última canción y luego te vayas a casa, a planchar la oreja.

Te despiertas por la mañana porque te llaman por megafonía. Sube a la Oficina de Cid Kramer y todo el mundo te felicitará por tu ascenso: ahora eres de forma oficial el Comandante. Nida te explica que el Jardín está arreglado y que ha recibido entrenamiento sobre cómo mantenerlo bajo control. Shu propone que el Jardín vuelva a Balamb para comprobar cómo está la situación y deja la decisión en tus manos. Habla con Nida y podrás formar un grupo de tres para salir hacia Balamb.

CARTAS RARAS

Antes de acabar esta misión puedes retar al director Cid Kramer a una partida de cartas, pero él te estará echando prisa todo el rato. Si juegas bien tus cartas puedes ganar el naipe de Seifer, aunque con las cartas que puedes tener a estas alturas del juego es prácticamente imposible que lo consigas.
Cuando le hayas presentado tus excusas al alcalde de Fisherman´s Horizon, desafíale también a una partida. A él le puedes ganar la carta del Guardian Force Quetzal, pero tampoco será fácil. Quizá tengas que retarle varias veces antes de ver la carta, así que estáte preparado para unos cuantos intentos y no te pongas demasiado nervioso.
Fuera de la casa del alcalde verás a Martine Dodonner, que ha sido destituido como director del Jardín de Galbadia... no sin antes desplumar a todos sus antiguos alumnos. Esto significa que tiene todas las cartas de Jefazos de Nivel 7. Por otra parte, debes saber que se trata de un jugador muy lento y puede costarte mucho ganarle, o sea que ten cuidado cuando utilices tus mejores cartas, no vaya a ser que acabe desplumándote a ti también.

¿Qué canción quieres?

Para completar la celebración tienes que escoger un instrumento para cada uno de los que van a tocar en la banda: Zell, Selphie, Irvine y Quistis. Podéis tocar dos temas y los cuatro instrumentos que hacen falta para cada uno de ellos son los siguientes:

Irlandesa	Lenta
Guitarra	Bajo
Zapateo	Guitarra eléctrica
Flauta	Piano
Violín	Saxo

Balamb



Habla con el guarda del muelle y te dirá que el Capitán se acaba de marchar. El perro te ladrará y te guiará hasta él.



Habla con el guarda de la puerta para que te deje pasar y busca al Capitán (nadie sabe muy bien dónde está).



Después de todo el follón, Selphie quiere ir a ver qué ha pasado en su anterior Jardín: el de Trabia.

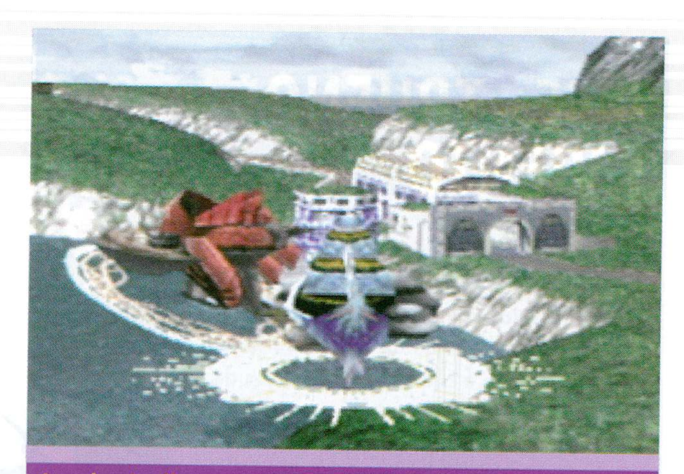


En casa de Zell podrás subir a su habitación para guardar la partida y descansar un rato. Además, es un tío ordenado.

Ahora estás al mando del Jardín de Balamb y puedes moverte libremente por tierra y por agua. Ve a Balamb —que está justo al otro lado del charco— y verás otro Jardín volador colgando sobre Balamb: es el de Galbadia, dirigido por Seifer. Entra en la ciudad y habla dos veces con el guarda de la puerta para que te deje pasar; si no has incorporado a Zell a tu grupo, éste aparecerá argumentando que él es de Balamb y te verás obligado a sustituir a uno de tus compañeros por él. Sigue adentrándote y métete en casa de Zell, que está en la última puerta a mano derecha antes del cruce. Habla con la madre de Zell y sal para tomar la carretera de la derecha. Habla con los guardas de la puerta del Hotel y te dirán que el Capitán no está, que se ha ido a patrullar. Sigue por el camino hacia el muelle y ve directamente al espigón. Entra en el embarcadero de la izquierda para hacerte con unas magias Cura.

LA SIESTA DEL CAPITÁN

A continuación habla un par de veces con el guarda que hay junto al perro. Después de insistir acabará contándote que el capitán acaba de largarse de allí a cocinar y comerse los peces que había pescado. Vuelve a casa de Zell y habla con mamá Dincht, quien te dirá que acaba de estar allí un hombre cocinando pescado en su cocina. Si se lo pides bien, Zell te dejará subir a su habitación para echarte un rato y guardar la partida (una habitación muy ordenada para ser de un tío, por cierto). Además, si te apetece, puedes ejercitar los puños de Squall con el saco de boxeo que hay colgado del techo. Cuando estés listo y descansado, sal de casa de Zell y ve a la estación. Verás a un montón de guardas que sufren unos retortijones terribles por culpa de un pescado que se han

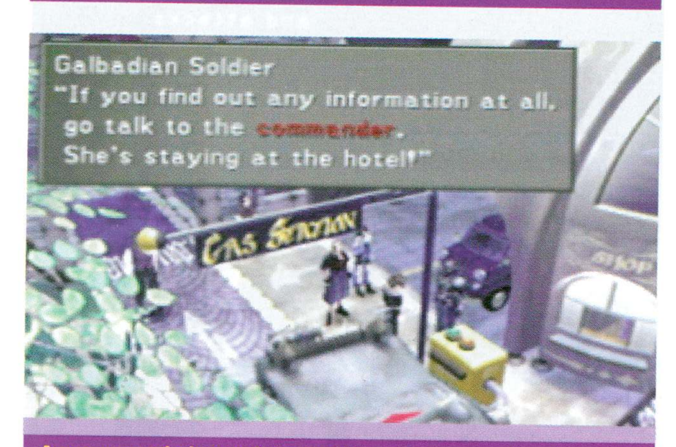


Los dos Jardines están a punto de pegársela. El abordaje es inminente, así que prepárate para la gran batalla que te enfrentará a las tropas profesionales de Galbadia.

Controla el Jardín

En este punto de juego eres el encargado del Jardín de Balamb y puedes acceder a todas partes. Los controles que te permiten viajar seguro son los siguientes:

Cruceta/stick iquierdo	Direcciones
Stick derecho	Acelerar/Marcha atrás
■	Acelerar
▲	Marcha atrás
×	Entrar/Salir
R2	Mover la cámara
Select	Cambiar tipo de mapa



A este guarda le tendrás que tomar un poco el pelo para que te deje pasar.

comido. Resulta que el Capitán acaba de estar allí, pero parece que se te ha vuelto a escapar. Vuelve al muelle y habla con el perro, que empezará a ladrar. Síguelo de vuelta a la estación de tren y súbete al tren para perseguir a Trueno, el secuaz de Seifer. Síguelos de vuelta al Hotel y prepárate para otra pelea.

Tras la batalla Squall interrogará a la pareja Viento y Trueno

JEFE - TRUENO

Este jefe –con el que luego te las verás de nuevo acompañado de su colega femenina Viento– tiene un par de guardas que le ayudan en las batallas, pero ni siquiera estos matones de pacotilla harán que te cueste demasiado ganarle.

Lánzale unas magias Tiniebla a este Trueno fanfarrón y, una vez que le tengas despistado, aprovecha para acabar con sus dos guardas lo antes posible. De este modo coneguirás ralentizar los ataques de Trueno hasta el punto de que sus patéticos intentos por dañarte resultarán prácticamente inútiles. Eso sí: ten en cuenta que si Trueno conecta con su potente ataque físico puede causar unos 500 puntos de daño.

Aparte de la Tiniebla para cegarle, las magias Gravedad y las Piro+ y Piro++ también son potentes con este jefe. Utilizar ataques de electricidad, en cambio, sería un desperdicio; no uses a Quetzal ni magias de tipo Electro porque Trueno puede absorber los daños eléctricos.

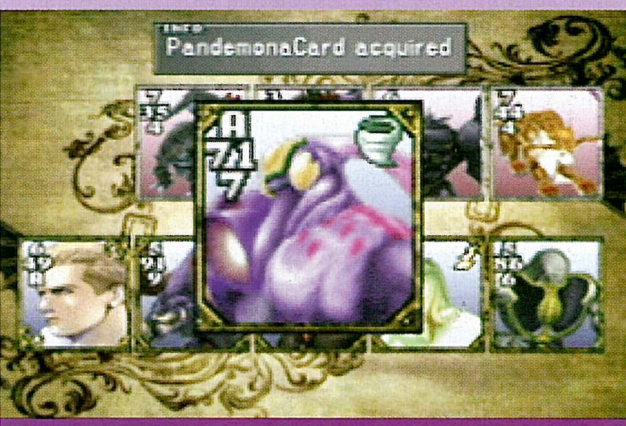
Por vencer en esta primera gran batalla del capítulo contra Trueno, tus Guardian Forces ganarán 12 Puntos de Habilidad.



Contra Trueno utiliza Tiniebla y la mayoría de sus ataques no le servirán para nada. Esto te dará tiempo para machacarle con magias Gravedad y Piro++.

CARTA RARA

Una vez que la ciudad se ha librado del terror de Trueno y Viento, puedes volver a ella y jugar contra el dueño del Hotel, que tiene la carta del Guardian Force Eolo. Si la primera vez que visitaste Balamb no le birlaste a la señora Dincht la carta de Zell, aprovecha ahora, aunque a estas alturas del juego será bastante más dura de pelar con los naipes en la mano. La Reina de las cartas también anda cerca de la estación de Balamb. Si le pagas 30.000 guiles instaurará unas nuevas normas en la zona. Puedes jugar contra ella, pero antes de cada partida fíjate bien en cuáles son sus reglas porque siempre cambian.





acerca de su comportamiento y les preguntará para quién trabajan. El grupo volverá al Jardín y Selphie propondrá visitar el Jardín de Trabia, que era su antiguo hogar. Forma un nuevo grupo de tres personajes y a continuación dirígete al Norte para encontrar el Jardín de Trabia.

JEFE - TRUENO Y VIENTO

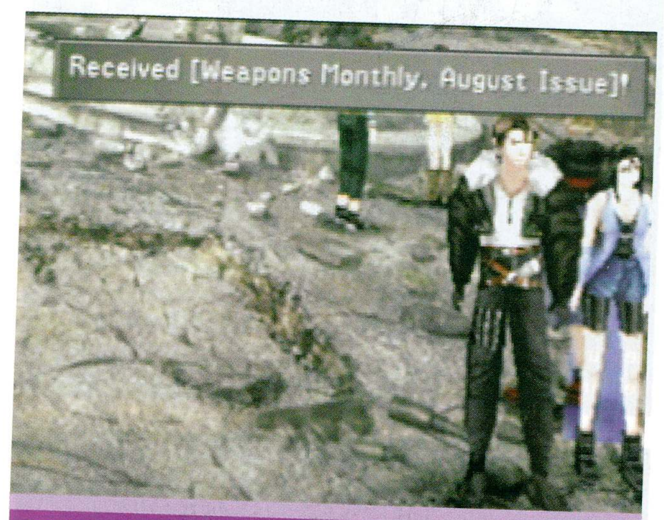
Esta batalla puede ser dura porque Trueno tiene unos ataques especiales nuevos que pueden causar daños de unos 800 y Viento lo irá curando si tú le hieres. Empieza extrayendo el GF Eolo de Viento y luego lánzales Coraza a todos los miembros de tu grupo. Ahora aplica Arrebatar sobre los dos jefes y usa magias basadas en Electro a tutiplén para dejarlos hechos polvo. Cuando Viento se esfume la batalla resultará mucho más fácil. Usa magias Piro++ y Gravedad para causarle graves daños a Trueno y evita los ataques basados en Electro. Cuando ganes esta batalla recibirás una Dosis de FRZ, el ejemplar número 2 de "Karateka" (con la que Zell aprenderá la técnica especial Kiai "Titán", que resulta particularmente eficaz contra enemigos grandotes) y 20 PH para que tus Guardian Forces vayan aprendiendo sus cositas.



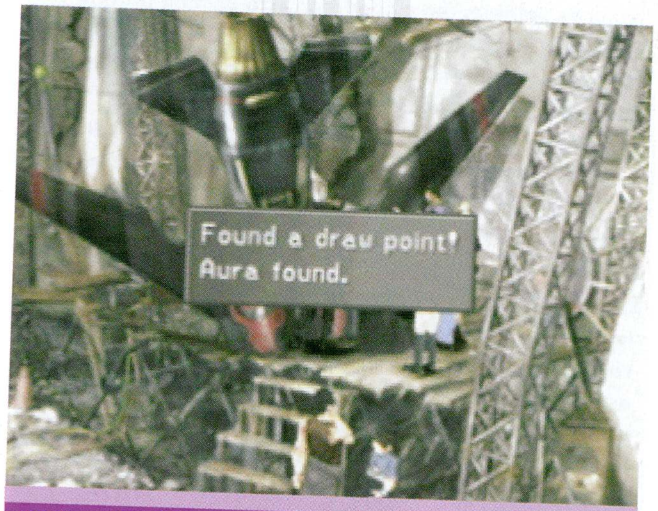


Acuérdate de extraer el GF Eolo de Viento al principio de esta batalla. A Viento liquídala rápidamente para que pare de utilizar las magias Cura y luego utiliza magia Gravedad y Piro++ para matar a Trueno.

Jardín de Trabia



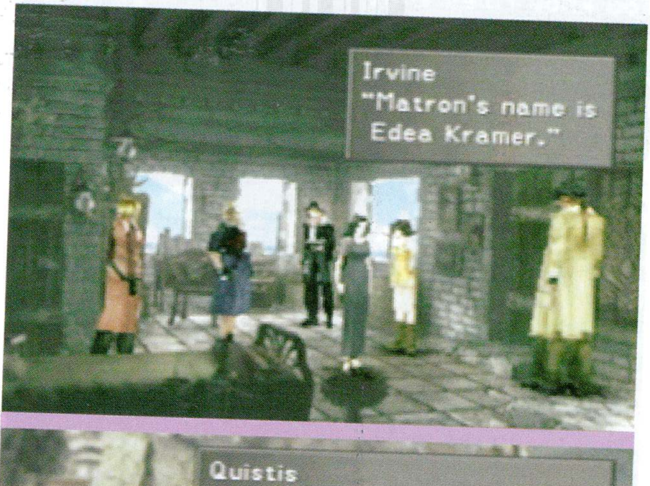
Enfrente de la fuente donde hablan Selphie y su amiga encontrarás el número de Agosto de "Armas". Está en el suelo muy cerca del borde de la pantalla, así que mira bien.



En el medio del escenario hay un misil de Galbadia que parece extremadamente peligroso. Acércate para examinarlo y verás un punto de extracción oculto que contiene Aura.

Da la vuelta a la montaña hacia el Norte de Balamb y desde allí pon rumbo directamente al Norte, sobrevolando el mar. Puedes comprobar cuál es tu posición en el mapa apretando Select; verás que el Jardín de Trabia está detrás de un pequeño bosque al Noreste de la playa. Cuando llegues, Selphie se montará en la parte de atrás y contemplará la devastación. Síguela trepando por la red que hay a mano derecha y los otros también vendrán a buscarla. Ve a por ella rápidamente y la verás charlando con una de sus amigas junto a un punto de extracción. Saca unas magias Electro++ y luego habla con Selphie, que te pedirá que la esperes en la cancha de baloncesto. Sal a explorar y conversa con todos los supervivientes para obtener más información.

Avanza recto dejando atrás la fuente y gira a la derecha para encontrar el Cementerio. Busca por entre las lápidas y encontrarás un punto de extracción (esta por ahí, aunque si no tienes equipada la capacidad Ojo observador, resultará oculto); este punto contiene magias Zombi. A continuación ve hasta el fondo pulsando ✕ y encontrarás un ejemplar de la revista "Timber Maniacs". Saca unas magias y vuelve a la fuente, mirando atentamente para hallar un ejemplar del número de Agosto de "Armas" en el suelo. Ahora ve a la izquierda y sigue el camino para encontrar un par de refugios cutres. Aquí gira a la derecha y guarda la partida. Luego habla con el profesor en el aula antes de regresar a los refugios, donde Selphie estará hablando con unos niños. Sigue andando junto a ella y descubrirás un escenario atravesado por un misil. Acércate a él y saca unas magias





A medida que se va sabiendo la historia descubres que, antes de convertirse en bruja, Edea hizo de madre adoptiva de todos los miembros de tu equipo en el orfanato.

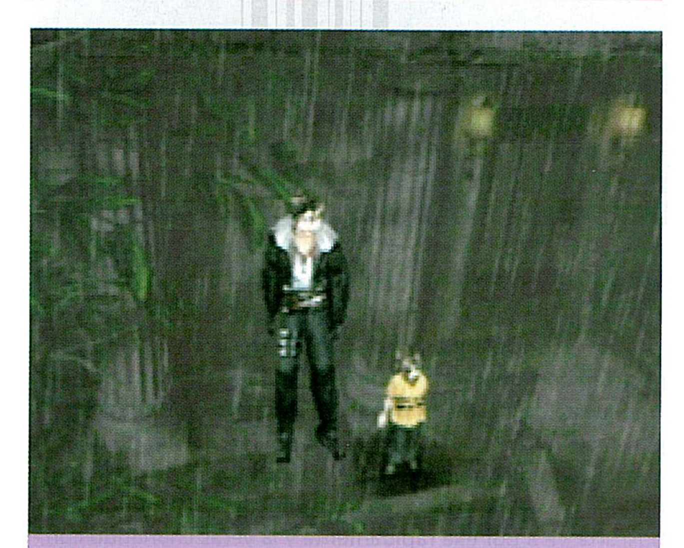
CARTAS: REGLAS RARAS

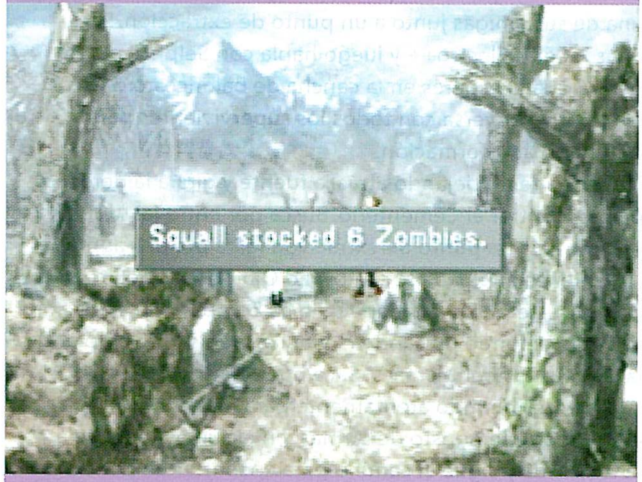
Cuando el grupo salga del Jardín de Trabia vuelve un momento a visitar a la amiga de Selphie, con la que hablaba antes. Ella estará junto a la fuente y tiene la carta de Selphie. Ten cuidado en esta partida porque las reglas son diferentes y la amiga de Selphie es bastante buena. En esta región juegan con las reglas "Suma" y "Mano mezclada", lo que significa que no puedes escoger las cartas que usas. Esto hará que la partida sea interesante y muy liada, pero asegúrate de grabar tus progresos antes de empezar para no perder las buenas cartas que tienes. El inconveniente es que si estas reglas tan fastidiosas se propagan a otras regiones del mundo, estás aviado; la regla "Mano mezclada" complica enormemente las partidas. Un consejo de *PlanetStation*: aunque la carta de Selphie es muy valiosa (tiene valor A en el lado derecho y 8 en el superior), no vale la pena convertir las partidas en una pesadilla para hacerse con ella. Si realmente quieres completar toda la colección, deja este naipe para el final y huye de las reglas de Trabia como de la peste.





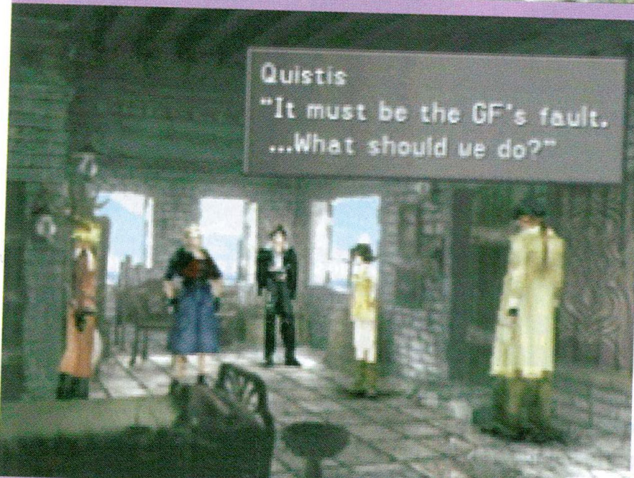
Apretando el botón de Select puedes comprobar cuál es tu posición en el mapa y la situación de tu destino, el Jardín de Trabia.





Entre las lápidas del Cementerio hay un punto de extracción que contiene magias Zombi. Ten en cuenta que si no tienes equipada la capacidad Ojo observador, estará oculto.





En el Orfanato el grupo rememora su historia y recuerdan que se conocían de toda la vida. Lo habían olvidado porque al utilizar Guardian Forces se pierde la memoria.

Aura de un punto de extracción oculto. Después sigue por el camino hacia la cancha de baloncesto. El resto del grupo te está esperando y, cuando os volvéis a reunir, Irvine hará que todos os pongáis a rememorar el pasado. Resulta que todos eran amigos en su infancia y crecieron en el mismo Orfanato al cuidado de... bueno, vayamos por orden. En este momento podrás moverte por el Orfanato cual fantasma, pero no hay nada que encontrar en él, o sea que sal por la puerta y baja los escalones hacia la playa. El grupo sigue rememorando cosas y tú empezarás a recordar otras caras conocidas. A medida que la historia se va desgranando descubrirás que la Bruja Edea era nada más y nada menos que mamá Ede, tu querida madre adoptiva que, por alguna razón, ha cambiado de medio a medio; por otra parte, la Eleone que te lleva de cabeza durante todo el juego es tu antigua hermana adoptiva mayor, que se marchó cuando Squall todavía era pequeño dejándolo hecho polvo. Los Guardian Forces tienen un efecto extraño sobre ti y parece que te hacen olvidar las cosas. El grupo decide que lo mejor que puede hacer es ir al viejo Orfanato y ver qué queda de él, así que forma un grupo de tres y dirígete al Norte hacia la casa de Edea.

SUBJUEGOS

A partir de este momento ya puedes viajar con bastante libertad de movimientos por todo el planeta gracias al Jardín móvil. Este medio de transporte anfibio te permite desplazarte por mar y adentrarte también en tierra firme... siempre y cuando en la isla o el continente al que te propongas acceder haya una playa, puesto que el Jardín no puede escalar acantilados ni montañas escarpadas. Así pues, en este momento del juego puedes dedicarte a practicar con algunos subjuegos que, a pesar de que no son imprescindibles para completar la misión, te servirán para conseguir objetos clave —como, por ejemplo, algunas piezas imprescindibles para potenciar al máximo tus armas— y nuevos Guardian Forces dispuestos a reforzar tu grupo de combatientes.

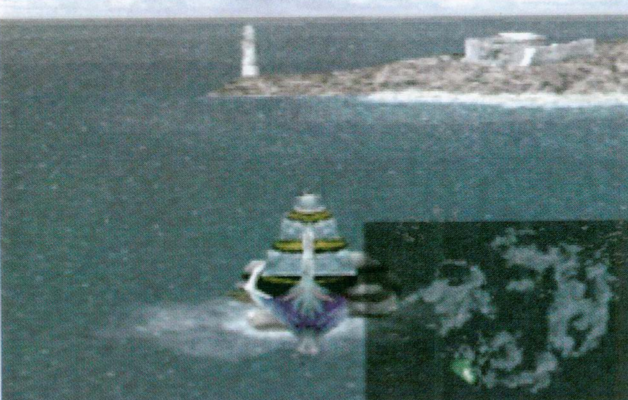
En su momento explicaremos todos estos subjuegos con mayor detalle, pero de momento te adelantamos que se desarrollan en diversos lugares: Winhill, las Ruinas de Centra, el Poblado Shumi, la ciudad de Timber, la localidad de Deling, la población de Dollet y el primer Bosque de Chocobos.





Ataque de Galbadia





Mueve el Jardín hacia el Norte por encima del mar y sigue la línea de la costa hacia el Oeste. En un momento dado llegarás al viejo Orfanato, pero no puedes mirar dentro.



Algunos de los personajes que se cruzan en tu camino te darán objetos valiosos, como por ejemplo la Caseta, que te ayudarán a recuperar la vitalidad de tus colegas.

Avanza un rato hacia el Noroeste y luego sigue la línea de la costa hasta que veas un pequeño edificio junto a un faro. Sal del Jardín y acércate al edificio. Tendrás la extraña sensación de que va a pasar algo gordo... Vuelve a bordo y ve hacia el centro del bosque que hay más cerca. Ahora el Jardín de Galbadia también se puede mover y os atacará. Squall tiene que decidir qué órdenes da a las tropas en el Jardín antes de bajar en el ascensor para reunirse con sus amigos.

Forma un grupo de tres, baja en el ascensor al segundo piso y avanza por el pasillo poniendo en orden a la gente. Entonces busca a un tío pequeñito y rubio, habla con él y te dará un remedio de VIT. Ahora puedes volver al ascensor. Baja a la primera planta y gira a la izquierda al final para ir hacia el Patio. Habla con Zell y te pedirá prestado tu anillo. Luego habla con Rinoa y sal de esta zona. A Squall lo llaman para que vaya al puente y los dos Jardines chocan cuando empieza el ataque de Galbadia.

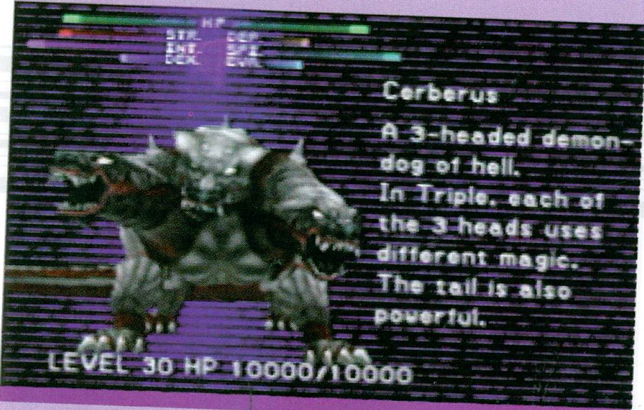
Ahora tendrás el control de Zell y su grupo y la invasión ya está en marcha a todo trapo. Enlaza un GF a todo el mundo y baja las escaleras hacia el patio. Cuando los dos Jardines colisionan una parte del suelo cede y Rinoa se queda colgando en el borde. Zell tiene que conseguir ayuda rápidamente, pero parece que no hay nada a mano. Ve al pórtico y allí verás cómo el Jardín de Galbadia se acerca para perpetrar un segundo ataque. El aula del segundo piso está siendo atacada y Squall delega unas misiones antes de ir al ascensor. Acuérdate de enlazar tus GFs al grupo de Squall porque en el aula os esperan cuatro Comandos.

Utiliza tus Guardian Forces para deshacerte rápidamente de estos apestosos y luego háblales a los cadetes aterrorizados que hay a tu derecha. Cuando salgan para encontrar un lugar seguro, Squall será llamado por megafonía para que vaya al puente. La Doctora Kadowaki te está esperando y sugiere que sería mejor atacar el Jardín de Galbadia en lugar de limitarse a la defensa. Squall está de acuerdo y les echa un discursito de ánimo a las tropas para que se preparen una vez más para combatir. Zell y los demás van al Jardín de Galbadia, pero Squall tiene que salvar primero a Rinoa. Vuelve rápidamente al ascensor y baja a la segunda planta, donde ha desaparecido uno de los alumnos infantiles. Sigue dando la vuelta al vestíbulo hacia la cubierta y encontrarás al joven bribón en el suelo. Ahora un Comando te atacará y te tirará de espaldas contra la puerta de emergencia. Primero busca otra opción y luego aprieta el botón de la puerta de emergencia. Ahora tienes un mini-juego donde Squall y el Paratrooper se pelean. Un buen consejo: no des patadas ni puñetazos; dedícate a cubrirte apretando ■ hasta que aparezca la indicación de golpe letal y entonces aprieta ●.

Tras la contienda Squall rescatará a Rinoa y ella le devolverá su anillo. Entra en el Jardín de Galbadia y encontrarás a Zell y al

JEFE - CERBERO

Este monstruo absorbe los ataques basados en electricidad y puede usar varias magias súper potentes. El ataque con su cola causa un daño de unos 500 y las magias pueden llegar a unos 1.000. Empieza la batalla extrayendo de él unas magias Triple y lánzalas sobre tu grupo. Entonces lanza Coraza y Revitalia sobre tus amigos, intenta dormirlo con Morfeo, extráele Tiniebla para aplicársela a él mismo y sigue haciendo acopio de magias Triple. Si Cerbero se lanza Triple sobre sí mismo, utiliza Antimagia inmediatamente para quitarle esta magia y luego usa ataques físicos y Guardian Forces bien reforzaditos para debilitarle. A Cerbero puedes quitarle un Libro de RAP y por ganar recibirás 30 PH.



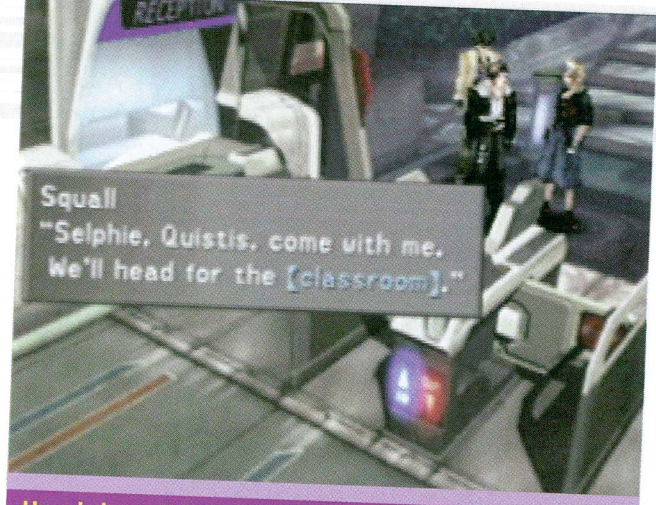
No utilices ataques eléctricos con este potente GF porque sólo servirán para curarle. Sácale unas magias Triple y utiliza Antimagia si él se autopotencia.

A puñetazos

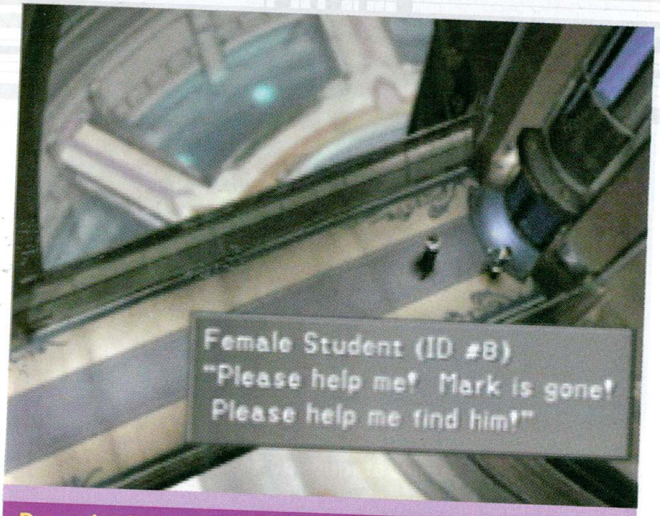
Cuando encuentres al Junior desaparecido, el tal Mark, en el pasillo del segundo piso serás acorralado por un Comando. Tendrás varias opciones pero si escoges mirar a tu alrededor para encontrar una alternativa descubrirás el botón que activa la puerta de Emergencia. Apriétalo y entrarás en un subjuego. La idea es herir al Comando tanto como puedas y bloquear sus ataques. Los botones para esta batalla son los siguientes:

■	Bloquear
▲	Puñetazo
✕	Patada
●	Golpe Letal

Para herir al Comando pégale patadas y bloquea varios ataques seguidos para poder endiñarle un Golpe Letal. Con este potente ataque tendrías que cargarte definitivamente a tu víctima.



Uno de los múltiples lugares donde te reclaman es el aula del Nivel 2, donde los alumnos más pequeños están en peligro a causa del abordaje de los Comandos de Galbadia.



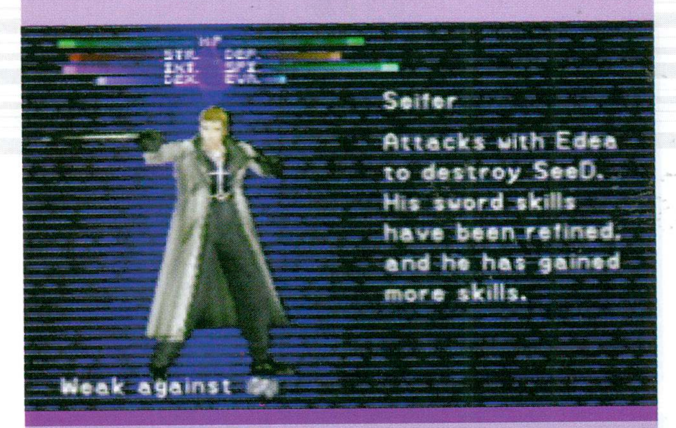
De camino hacia el rescate de Rinoa te parará una tipa que te pedirá que la ayudes a encontrar a Mark. El niño está al final del pasillo, pero cuando vayas a rescatarle serás atacado.

grupo esperando. Forma un grupo de tres y enlaza tus GFs, y luego guarda la partida antes de seguir. Toma el camino que lleva a la derecha y cruza la puerta de la derecha, donde verás unas escaleras. En el primer piso te esperan Trueno y Viento, pero ellos ya no entienden qué hace Seifer. Pasa de ellos y gira a la izquierda. Después entra por la puerta que hay a mano derecha y el estudiante petrificado te dará la primera clave de acceso, con lo que podrás volver abajo, al punto de grabación.

Toma el camino de la izquierda y abre la puerta de la izquierda, que da a la Pista de Hockey sobre Hielo. Deslízate por la pista y saca unas magias Coraza del punto de extracción que hay en la portería. Sal por la derecha y entra por la puerta que verás al frente. El estudiante que hay al otro lado te dará la segunda clave de acceso y podrás volver una vez más al punto de grabación. Ahora vuelve a las escaleras y sube a la tercera planta; abre la puerta y baja a las Pistas de Tenis. Saca unas magias Escudo del

JEFE - SEIFER

Tampoco es tan duro como parece y vencerle no debería costarte mucho. Ha aprendido unos trucos desde vuestro último encuentro, eso sí, y uno de los más peligrosos es su técnica especial Torbellino fatal, que aun estando protegido con Coraza te causará más de 500 puntos de daño. Seifer atacará sobre todo a Squall durante esta batalla y alternará sus habilidades espadachinas con las mágicas. Empieza la pelea lanzando Triple sobre uno de los miembros de tu grupo y luego haz que éste lance Coraza sobre todo el grupo. Así reducirás el daño provocado por los ataques de la espada de Seifer y te será más fácil ganar. Utiliza magias Bio y tus mejores ataques físicos para vencer a Seifer y acuérdate de quitarle unos Omniifénix durante la batalla. El premio por derrotarle son 20 bonitos Puntos de Habilidad para tus Guardian Forces.



Lanza Coraza sobre todo tu grupo para reducir el daño causado por los letales ataques de Seifer. Su técnica especial Torbellino fatal hace honor a su nombre, así que no pierdas de vista tus medidores de vida.

punto de extracción de la derecha y continúa recto para entrar en el edificio. Sigue el pasillo que lleva al hall, donde te espera un monstruo Jefe. Con este no tienes que luchar, pero si lo haces y ganas obtendrás un nuevo GF llamado Cerbero.

Tras vencer a Cerbero, ve hacia el Sur y guarda la partida. Después toma el camino que va hacia el Oeste. Cruza la puerta que hay a mano izquierda y te encontrarás a otro estudiante generoso que te dará la tercera y última clave de acceso. Sal de la habitación y vuelve a la sala central. Entonces toma el camino que lleva al Norte, hacia unas escaleras. Métete en el ascensor y ve hasta arriba del todo. Sal corriendo hacia la derecha y guarda la partida. Ha llegado el momento de enfrentarse otra vez con Seifer.

Edea se meterá con Seifer desde su trono y desaparecerá. Ahora la puedes encontrar en el Aula Magna, en el piso de abajo, así que restaura tu vida y guarda la partida antes de ir a coger el ascensor. Después ve recto y da la vuelta al balcón circular que hay sobre el vestíbulo central. Edea hará una entrada triunfal en el Aula Magna y, después de recibir a Seifer echándole un moco, empezará la batalla.

JEFE - SEIFER Y EDEA

Seifer se plantará entre tú y la Bruja para que tengas que acabar con él primero. No ha mejorado nada desde vuestro último encuentro y tiene menos puntos de vida debido a la paliza que acaba de recibir. Empieza lanzando magia Triple sobre uno de los miembros de tu equipo y luego úsalo para que lance Coraza y Revitalia sobre los demás. Entonces usa tus ataques físicos más fuertes y magias Bio para liquidar a Seifer. Una vez que se haya esfumado, Edea entrará en escena y empezará a usar algunas magias súper potentes. Intenta lanzarle Morfeo o Paro con el fin de tener tú más tiempo para recuperarte. En esta batalla no vale la pena utilizar la magia Coraza porque la Bruja practica ataques mágicos y no físicos. Ándate con ojo con su ataque de estado Muerte, que se puede cargar súbitamente a uno de los tuyos. Para protegerte de él utiliza el Guardian Force Rubí —que les proporcionará Espejo a todos tus coleguis—, y así de paso tendrás a Edea ocupada lanzándote Antimagias. No te olvides de sacarle a Edea el Guardian Force Alejandro y haz uso de tu potencia física para vencerla. También puedes robarle una Corona Real, y por la victoria recibirás 50 Puntos de Habilidad y Sal heroica.

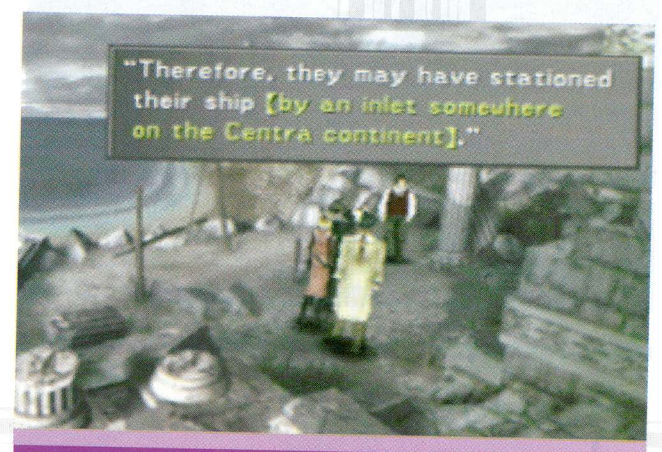


Primero tendrás que vencer a Seifer otra vez para poder enfrentarte a Edea. Asegúrate de extraerle el Guardian Force Alejandro a ella y de robarle una Corona Real si tienes la habilidad Arrebatar.

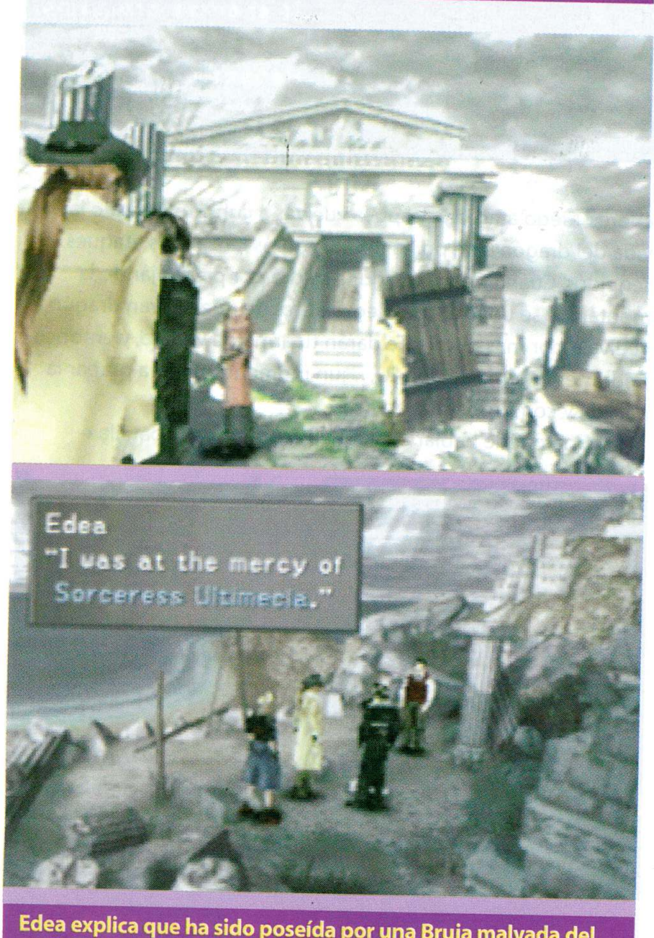
Casa de Edea



Al despertar, lo primero que hace Squall es ir a la enfermería a ver qué tal está Rinoa. Como ves, está postrada en la cama en posición de cadáver.



Edea está siendo muy servicial y te dice que el barco de los SeeDs Blancos está en una bahía en algún lugar de Centra. Te dará una carta para que el Capitán te deje subir a bordo.



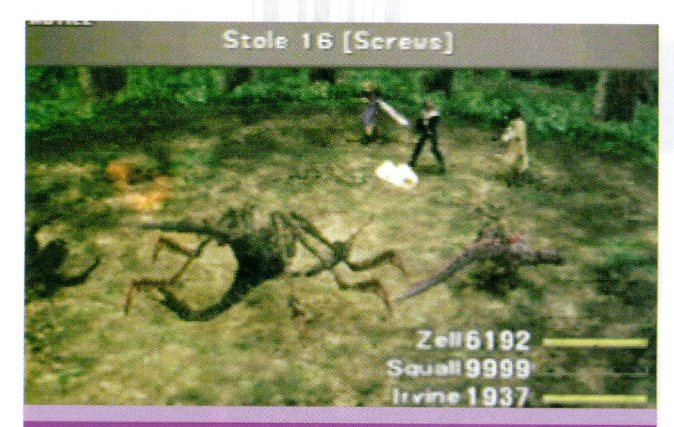
Edea explica que ha sido poseída por una Bruja malvada del futuro llamada Artemisa. Pero parece que ya está bien e incluso es posible que le apetezca echar una partidilla de cartas.

Squall se despierta pensando si ya habrá terminado todo y se va a la enfermería a ver cómo está Rinoa. Mientras está allí Quistis te llama por megafonía y te dice que la Bruja ha vuelto al orfanato, que se encuentra en la casa del faro. Puedes subir al puente y hablar con Nida para emprender el viaje en el Jardín; forma un grupo de tres y acércate hasta allí (estás en el bosque de al lado). Cuando entres por la puerta principal del orfanato, todo el mundo te estará esperando para que les guíes, así que pasa y abre la puerta. El Director Cid Kramer te está esperando dentro, pero antes de hablar con él mira debajo de las escaleras a la izquierda y encontrarás un punto de extracción de Cura.

Cid te explica sus razones para no andar por ahí y te pide que te lo tomes con calma con Edea. Síguele a la playa y le podrás preguntar a Edea acerca de lo que ha pasado. Resulta que la pobre ha sido poseída por una Bruja del futuro muy poderosa y muy mala llamada Artemisa. Ella te sigue contando que Artemisa va a por Eleone y que tiene a otra gente en su bando, incluyendo a la Bruja Adel de Esthar. Cuando Edea comience a repetirse, intenta marcharte y te dirán más cosas. Tu próximo objetivo es buscar el barco de los SeeDs blancos, pero primero tienes que ver cómo está Rinoa. Luego aparecerás en el puente de mando hablando por megafonía para poner al corriente de las novedades a los estudiantes.

DRAGONES Y MAZMORRAS

Regresa a la enfermería a ver a Rinoa y, tras un episodio más bien dramático, la escena cambiará y volverás a controlar a Laguna. Acabas de conseguir un nuevo trabajo como actor y tienes que interpretar a un caballero que salva a una joven doncella. Kiros y Ward van a meterse en el traje de dragón y el



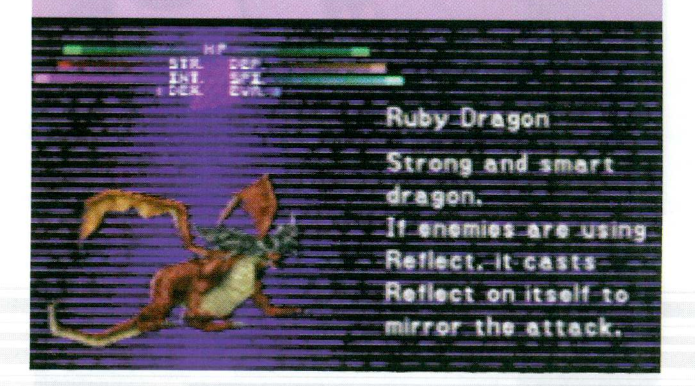
Por el bosque que hay cerca del orfanato pululan unos cuantos monstruos cargados de elementos especiales muy útiles para potenciar tus armas. ¡No los desaproveches!

Actualización de armas

Antes de ir al orfanato a ver a Edea date un garbeo por el bosque que hay cerca. Corren bastantes enemigos sueltos y todos llevan objetos especiales que sirven para actualizar tus armas. Busca a Blitz en particular, ya que tiene unos Sables Traidores que te serán muy útiles para actualizar el arma de Squall y convertirla en un Curtis Kiat.

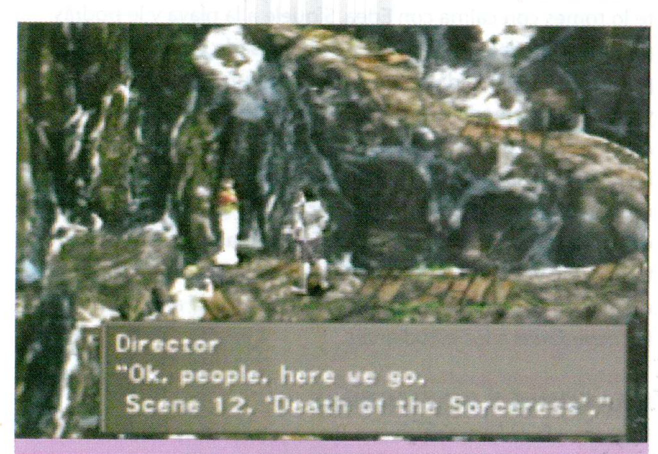
JEFE - GRAN DRAGÓN

No es realmente un Jefe, ya que acumulas experiencia por vencerle, pero no es una batalla fácil y te causará mucho daño si no estás preparado. Antes de empezar la pelea tómate unos segundos para guardar la partida y asegurarte de que tus Guardian Forces están enlazados. Comprueba también que no hayas enlazado magias Piro o Aero a tus ataques porque lo único que conseguirías con ellas sería curar al Gran dragón; por el mismo motivo, no invoques a Ifrit ni a Eolo durante el combate. La magia que tienes que enlazar es Hielo++, y entonces utilizar tus ataques físicos para dejar KO a este monstruo; recibirás 14 PH. Puedes robarle un Pelo de dragón, que te servirá para enseñarle a Quistis la técnica especial de magia azul Llamarada.

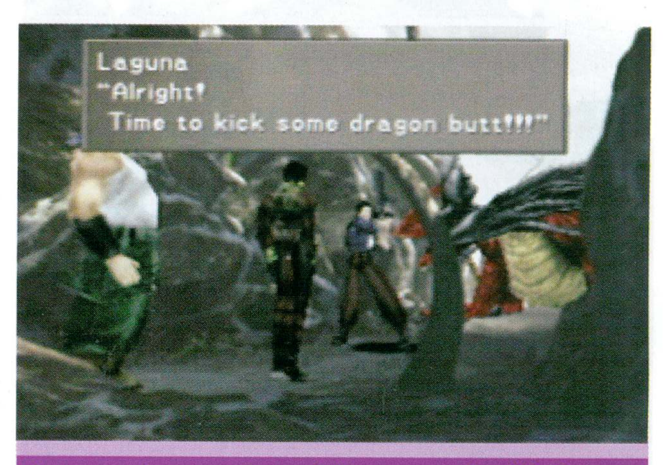


director empieza a filmar. Cuando llega el momento en el que el dragón tiene que entrar en escena, en lugar de Kiros y Ward disfrazados aparece un dragón de verdad. Todo el mundo se esfuma y tú te quedas solo ante el dragón con una espada de mentirijillas muy cutre. El primer asalto contra este bicho es un pequeño subjuego en el que para asestarle un golpe al dragón tienes que apretar el triángulo y para defenderte, el cuadrado. Si quieres ir a lo seguro, ve alternando los botones: primero te cubres, luego atacas y después vuelves a cubrirte. Cuando la vida del dragón esté por la mitad, podrás lanzar dos ataques seguidos. Cuando ganes, Laguna saldrá por pies bajando la montaña y se unirá a tus colegas antes de que el Gran dragón vuelva a por más guerra. Te darán tu arma de verdad, y entonces podrás escoger la opción "U... ¡un momentito!" para grabar la partida y comprobar tus enlaces.

Laguna puede hablar con Squall después de la batalla e



En este "plató" de rodaje de la película en la que interviene Laguna está a punto de empezar el mini-juego en el que tus mejores aliados son los botones ■ y ▲.

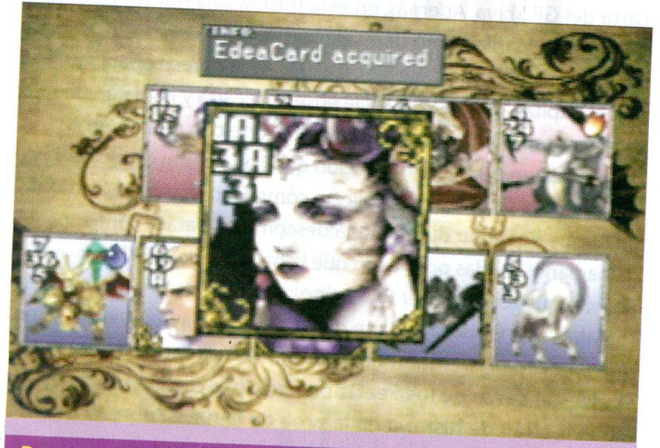


Laguna se las promete muy felices esperando a Ward y Kiros disfrazados de dragón, pero las pasará canutas cuando irrumpa en escena un bicho de verdad.



Laguna se enfrenta al dragón con su espada como única arma. Bloquea sus ataques iniciales y luego dale castaña hasta que tengas una oportunidad de salir por patas.

intenta explicarle la situación. Squall está preocupado por las condiciones en que está Rinoa y decide que deben volver al orfanato para preguntarle a Edea si sabe dónde están los SeeDs Blancos. Vuelve al puente y luego regresa a casa de Edea. Entra en el casa y mira por el suelo a mano derecha, donde hallarás un ejemplar antiguo de "Timber Maniacs". Cuando la hayas leído vuelve a la playa y habla con Edea. Te dirá que el barco está anclado en una ensenada en el continente Centra (bien, en realidad se refiere a una bahía) y te dará una carta para que te dejen subir a bordo. Regresa al Jardín y encuentra el barco antes de que alguien pueda contactar con Eleone.



Para ganar el naipe de Edea tienes que vencer a la propia bruja, que sabe bastante de esto de las cartas (desde que no tiene que cuidar de vosotros, le sobra tiempo).

CARTAS RARAS

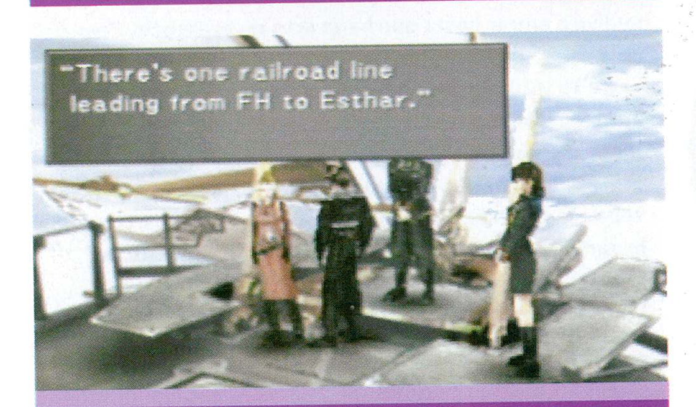
Si aún no has conseguido la carta de Seifer, aquí puedes desafiar al Director Cid para hacerte con ella. También hay otro jugador de cartas en la familia, y si retas a Edea puedes ganar su carta a la bruja. La muy ídem es una crack jugando a cartas, así que mejor que guardes la partida antes de intentar ganarle este naipe tan preciado. Claro que, una vez más, te darás de bruces con la regla "Mano mezclada" que puede llegar a complicarte mucho las cosas porque te impide escoger tus mejores naipes (aunque casualmente la máquina siempre tiene suerte y le sale al menos una de las mejores de su baraja). Antes de tomar contacto con esta norma (y, por tanto, de propagarla a las regiones donde no la usan) es mejor que juegues en el campeonato secreto del club de cartas llamado "Cofradía CC" que hay en el Jardín, una competición que te llevará a vértelas con los mejores jugadores.

Tienes que desafiar a los miembros de la Cofradía siguiendo el escalafón; a veces no encontrarás a uno de ellos en la pantalla correspondiente, así que sal de ella y vuelve a entrar hasta que haga acto de presencia. Pero antes, para que acepten jugar contigo, tienes que ganar entre 15 y 20 partidas dentro del Jardín; luego podrás aproximarte al primer miembro, que se hace llamar "Sota" y es un tipo alto que merodea por el vestíbulo principal. De hecho, es el mismo que te habló por primera vez de la existencia de la Cofradía; juega con él y, cuando le ganes, reconocerá su pertenencia al club. A éste le puedes sacar la Carta de Oleoplasto y la de Trueno y Viento. El segundo es un chaval ("Trébol") con pinta de empollón que ronda por el pasillo que conduce al dormitorio; tiene las cartas de X-ATM, Abadón y Eloire. El tercero está chupado: se llama Jóker, está cerca del único punto de extracción que hay en la Zona de Entrenamiento y, cuando le ganes, añadirá la opción Informe de Guardian Forces a tu Informe de Batalla; normalmente tiene cartas malillas, pero de vez en cuando usa la de Leviatán. Tu cuarto encuentro será contra las dos chicas que están siempre cerca del Panel de información; se hacen llamar "Princesas Diamante" y son una mina: tienen las cartas de BGH251F2, Esfinge, Unidad IB-8, Gargantúa, Cactilión, Gigante, Neodragón, Ente Artema, Gestalt, Tiamant y Catoblepas, que no son muy fáciles de encontrar que digamos. Después tienes que ir al puente, porque "Corazón" no es otra que tu vieja amiga Shu, que tiene tanto la Carta de Rubí como un dominio del juego más que envidiable. Para enfrentarte al Rey, tienes que acudir a la enfermería y proponerle una partidita a la Doctora; en lugar de jugar, ella te hablará de tu nuevo rival. Luego vete y entra y sal de tu dormitorio hasta que aparezca "Rey", que de vez en cuando pondrá en juego la Carta de Gilgamesh.

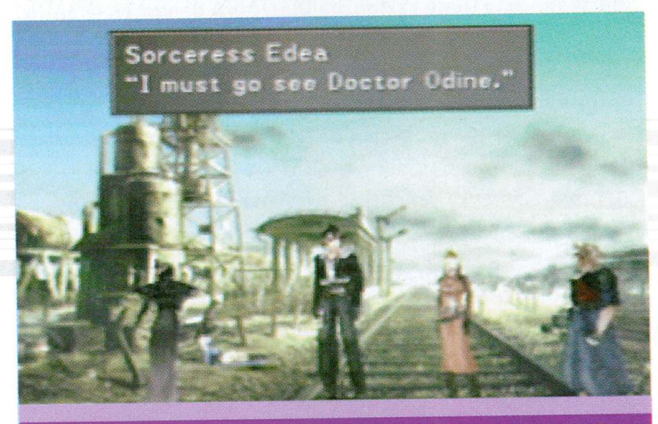
Gran Lago Salado



Escala por el esqueleto y luego ve a la derecha. Encontrarás un punto de extracción de Meteo escondido en el rincón y uno de Electro++ al otro lado del pequeño puente.



Cuando decides ir a Esthar a buscar a Eleone, Quistis te dice que hay una línea de ferrocarril que va directa de Fisherman´s Horizon a Esthar.



La ex-bruja Edea también os acompañará a Fisherman´s Horizon y querrá ver al Doctor Odine. Aunque puedes seleccionarla como personaje jugable, no resulta muy útil.



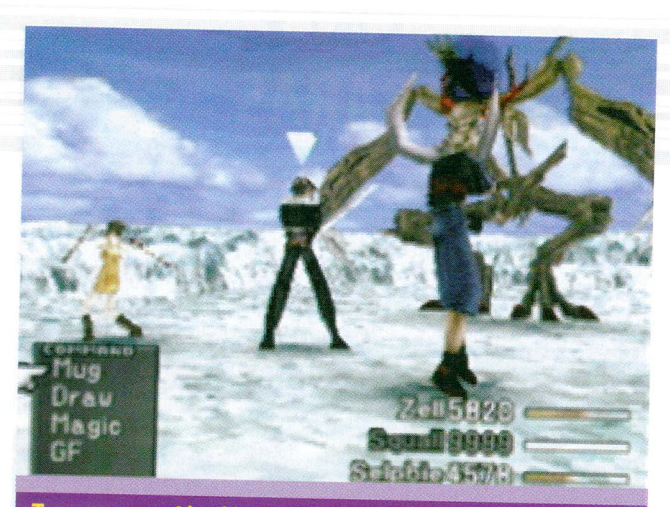
Monta en el ascensor y, al cabo de una eternidad, llegarás arriba del todo. De repente, la ciudad de Esthar aparecerá ante tus ojos. Está claro que no los visita mucha gente...

Forma un grupo de tres y parte hacia el Norte a buscar el barco de los SeeDs Blancos. La forma más fácil de localizarlo es sobrevolar el bosque que hay más cerca de la casa de Edea, navegar recto hasta llegar a una isla en forma de "C" y bordearla hasta entrar en la bahía. Dentro de la "C" está el barco de los SeeDs Blancos oculto tras un acantilado.

Al subir al barco Squall explicará el propósito de vuestra visita y el líder SeeD Blanco no se creerá nada de lo que dices. Cuando se vayan avanza por el barco y te encontrarás a Zone y a Watts, de los Búhos del Bosque. Squall contará lo de Rinoa y estos dos volverán a sus ocupaciones. Sigue a Zone por el puente y habla con él un rato. Si en Timber recogiste un ejemplar de "Mil Novias", él lo verá en tu inventario y te lo pedirá. Regálale la revista sobada y él te dará a cambio una Carta bautismal y la carta del GF Shiva. Además, en esta misma sala hay un ejemplar de "Timber Maniacs"; no dejes de leerlo.

Vuelve a cubierta y baja las escaleras de la derecha para reunirte con el Capitán otra vez. Squall le enseña la carta y hablarán un rato; entonces tendrás la oportunidad de hacerte con unas magias Sanctus de un punto de extracción que hay por ahí cerca. Habla de nuevo con el Capitán y te explicará cómo Eleone subió a bordo de un buque de Esthar durante una descomunal batalla contra los galbadianos. Tú das por hecho que la han llevado a Esthar y decides que ése debe ser tu destino.

Habla con Quistis y ella te explicará que hay una vía de tren que va desde Fisherman's Horizon directamente a Esthar. Si vuelves al barco de los SeeDs blancos, por cierto, podrás asistir a una lección de historia en la proa de la nave sobre el Gran Xian, los orígenes del planeta y las magias; también podrás preguntarle a Watts sobre una especie de monolito mágico gigante que los galbadianos han rescatado del fondo del mar. Para volver al Jardín, habla con el chaval que está en la



Tras vencer a Abadón llegarás a un punto muerto, pero notarás que pasa algo raro. Mira en el borde del acantilado y verás una puerta oculta.

cubierta principal y respóndele que sí, que ya tienes ganas de volver a tu nave.

Una vez en el puente, habla con Nida y forma un grupo de tres para la siguiente misión. Sal de la bahía y ve flotando hacia el Este utilizando el mapa para localizar Fisherman's Horizon. Cuando llegues, Squall llevará a Rinoa a la estación, donde él se encontrará con unos cuantos más del grupo. Edea también viene para emprender el viaje y necesita ver al Doctor Odine. Ella es ahora un personaje jugable, pero al principio no tiene magias y muy pronto tendrá que separarse del grupo; selecciónala si te hace ilusión manejarla y ver su técnica especial, pero te advertimos que los Guardian Forces que le asignes no estarán disponibles en la siguiente fase que vivas con Laguna en el pasado.

Selphie e Irvine han explorado la zona y el equipo decide ir al Este. Sigue avanzando por las vías del tren y te encontrarás de nuevo en el mapa.

Ve al Este por un gran cráter blanco y sigue el sendero hacia el centro. Sube por el esqueleto gigante que hay a la derecha y sigue desplazándote hacia la derecha. Saca unas magias Meteo del



Abadón está en los huesos, pero le sobra fuerza para dejaros a todos mudos, ciegos y atontados. Es un gran peligro sobre todo cuando esá levantado, como en esta imagen.

JEFE - ABADÓN

Este monstruo no-muerto adopta durante la batalla dos posturas diferentes que condicionarán tus acciones y reacciones durante la pelea. Mientras esté en la posición agachada será vulnerable y tus ataques físicos resultarán efectivos; en cambio, cuando Abadon se incorpore será prácticamente imposible dañarle. Aunque esta criatura tiene una cantidad de puntos de vida considerables, no se te debería atragantar (es decir, que tengas paciencia y todo irá bien). Empieza la batalla lanzando magia Tiniebla sobre Abadón y luego extráele una buena dosis de magias Fulgor (que consiguen hacer maravillas cuando uno las enlaza a los parámetros de Vitalidad o de Fuerza). Utiliza magias Piro y Sanctus para herir a Abadón, y no te olvides de arrebatarle un Brazal de poder durante la batalla. Los Guardian Forces más eficaces contra este bicho son Alejandro y Diablo; Ifrit, por otra parte, puede hacerle bastante daño, pero sólo cuando el enemigo no está erguido —si lo está, sólo le harás cosquillas— y resulta vulnerable. En cuanto a los demás Guardian Forces, no son especialmente útiles... excepto Rubí, cuyo Resplandor de Rubí no puede reflejar la mayoría de las magias EST. Cuando Abadón se estire, concéntrate en proteger a tu grupo, porque poco más podrás hacer. Eso sí: estáte preparado para evitar cualquier efecto de estado indeseado extrayéndole Esna a Abadón. Si tu Guardian Force Leviatán ha aprendido la habilidad Recuperar, puedes usarla para causarle graves daños a Abadón. Y si tienes el comando Resucitar de Alejandro, terminarás la batalla en un solo movimiento. Por ganarla recibirás 40 PH.

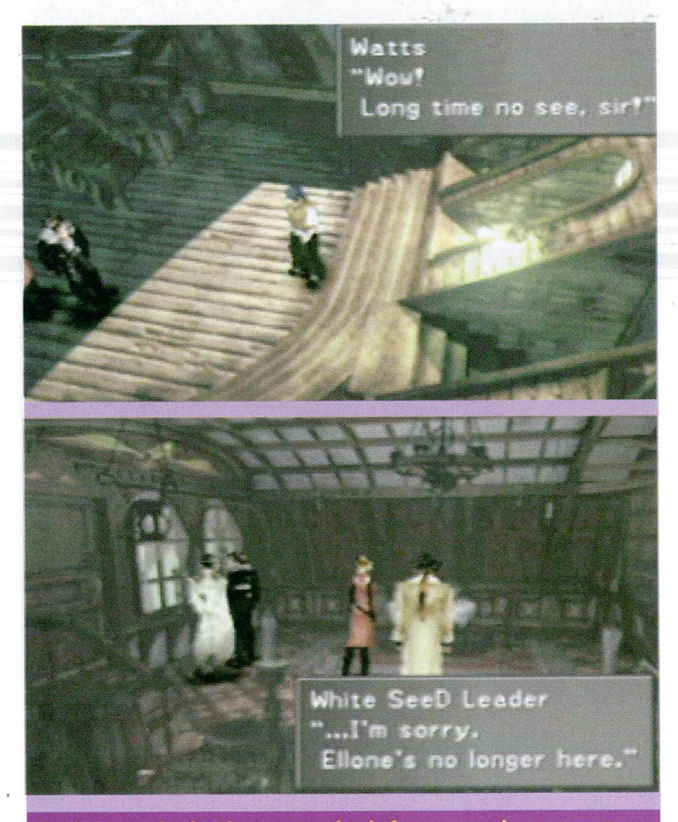


A este monstruo zombi te lo puedes cargar de un plumazo si el GF Alejandro ha aprendido la habilidad Resucitar; si no, usa a Alejandro e Ifrit cuando Abadón esté agachado y a Diablo en todo momento. Las magias Piro y Sanctus también funcionarán muy bien si tu rival no está erguido. Cuando se ponga en pie dedícate a curar a tu grupo de los ataques de estado.



Métete en la garganta hacia el Norte del bosque y sigue la línea de la costa. El barco de los SeeDs Blancos está en la bahía de la isla en forma de C, oculta tras un saliente rocoso.

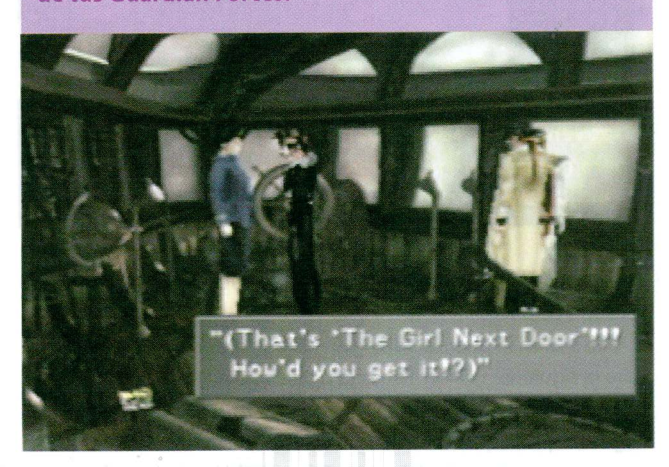
punto de extracción oculto que hay a la derecha y luego cruza el puente de huesos para seguir avanzando por el camino. Antes de saltar, busca el punto de extracción que hay a la izquierda. Sin abandonar el sendero, en un momento dado llegarás a un punto muerto. Ve a la derecha y guarda tus progresos. Después ve a la izquierda y prepárate para vértelas con el Jefe. No te dejes engañar por el paisaje helado: tu próximo enemigo no usa magias de Frío, así que no hace falta que las enlaces a la defensa ELM de tus personajes. En cambio, sí es importante explotar al máximo los enlaces de defensa EST, porque Abadón es un auténtico cabrito y

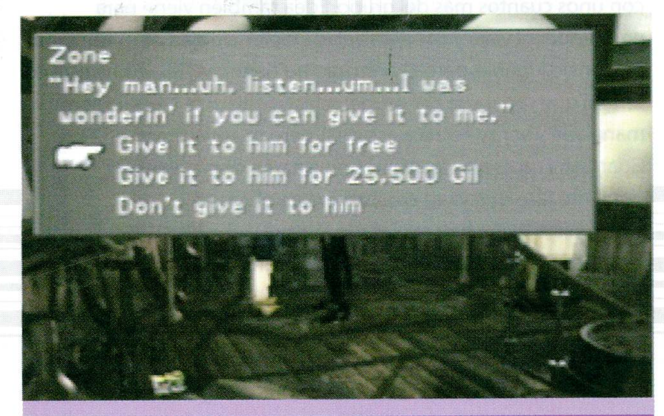


La búsqueda de Eleone resulta infructuosa de momento. El capitán del barco de los SeeDs Blancos te cuenta cómo se marchó a bordo de una nave de Esthar.

CARTAS RARAS

Zone, al que conociste antes, está a bordo del barco de los SeeDs Blancos y anda desesperado por encontrar alguna lectura decente. Si recogiste un ejemplar de "Mil Novias" cuando visitaste Timber Maniacs, él la verá en tu inventario y, si se la das por la cara, te devolverá el favor con una Carta de Shiva y una Carta bautismal que te permite cambiar los nombres de tus Guardian Forces.



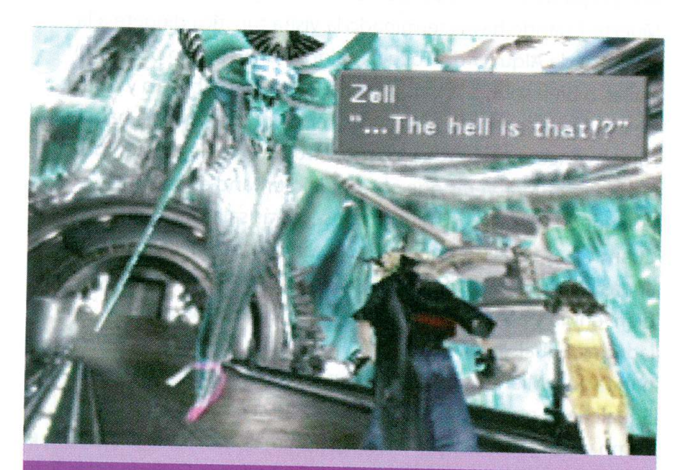


Zone está muy interesado en la revista "Mil Novias" que llevas en tu inventario. Dásela gratis y recibirás a cambio un par de buenas cartas: una bautismal y la del GF Shiva.

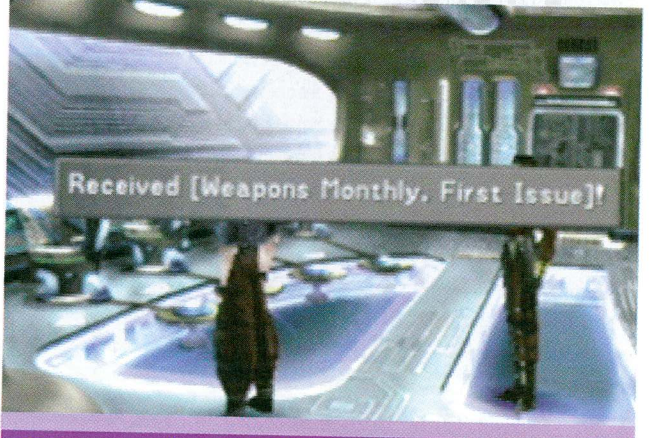
le encanta dejar a todos tus colegas ciegos, locos, mudos, sobados, atontados y muertos. Si algún miembro de tu grupo no tiene magias Esna, podrás extraérsela al propio enemigo. Otra opción es sustituir "Magia" por "Objeto" en las Habilidades de tus personajes y luego ordenar los objetos para tener bien a mano todos los remedios contra estados alterados.

Tras la batalla restaura toda tu vida y sigue por el camino. Al final notarás que el escenario se mueve como si pasara algo raro. Examina el borde del acantilado y descubrirás una puerta oculta. Sube por la escalera invisible y cruza el puente para entrar por la puerta que hay al otro lado. Graba tu partida en el punto que verás yendo a la derecha; luego métete en el ascensor y sube hasta arriba del todo. Parece que has encontrado Esthar.

Esthar



Aquí ves por primera vez a la Unidad IB-8, pero de momento sólo te impide seguir avanzando. Ya te las verás con ella más adelante.

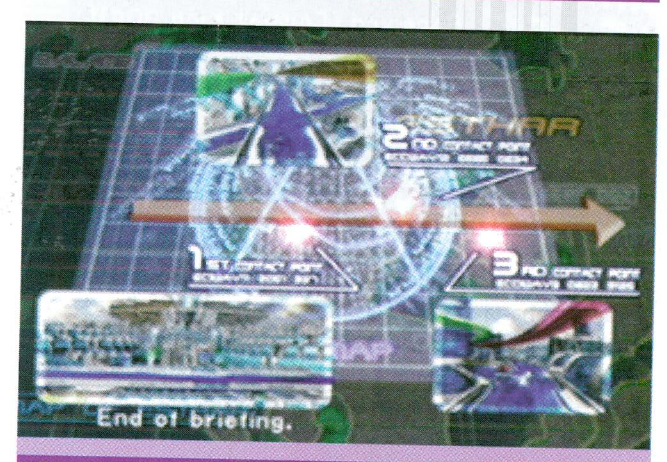


Tras escapar, a Laguna le dirán que quizá el Dr. Odine sabe dónde puede estar Eleone. Cuando vuelves el Doctor ha desaparecido, pero hallarás una edición rara de "Armas".

Llegas a una plataforma en el centro de la ciudad y entonces, de repente, te quedas inconsciente y retornas al mundo de los sueños. Parece que a Laguna y sus amigos les ha caído una pena de trabajos forzados y que los guardas no se muestran muy impresionados por tu verborrea. Cuando se hayan dado la vuelta habla con los otros trabajadores y ayúdales. Los guardas volverán y empezarán una pelea, y entonces Ward y Kiros llegarán perseguidos por otro guarda. Prepárate para la pelea y enfréntate a ellos para garantizar vuestra huida.

Monta en el ascensor y baja a la planta baja, donde está el Doctor Odine. Si te acercas lo suficiente oirás su conversación, pero es mejor que te escabullas por la salida que hay a la derecha. Tus nuevos colegas te estarán esperando fuera y te ofrecerán información para ayudarte. Parece ser que el Doctor Odine puede saber dónde está Eleone, por lo que Laguna decide hacerle una visita. Antes de volver, saca unas magias Muerte del punto de extracción y guarda la partida en el punto de grabación que hay junto a la puerta.

Cuando vuelves a entrar en el edificio, el Doctor se ha esfumado. Busca por la parte izquierda de esta planta y encontrarás el primer número de "Armas"; no te lo pierdas, porque en él se describen las armas más potentes del juego y, después de leerlo, las armerías te permitirán actualizar tus herramientas de trabajo a los sables pistola, fusiles y demás que aparecen en esta revista (otra cosa es conseguir las piezas necesarias, pero no te preocupes: al final de la guía te explicamos cómo hacerlo). Entonces vuelve al ascensor y el doctor Odine estará esperando abajo. Pero antes de que te pueda decir nada serás atacado por unos cuantos guardas de Esthar. Cuando la batallita haya terminado, el doctor Odine entrará en el ascensor y desaparecerá otra vez. Síguele hasta arriba y persíguele por el exterior hasta que te diga que ella está en el Centro de



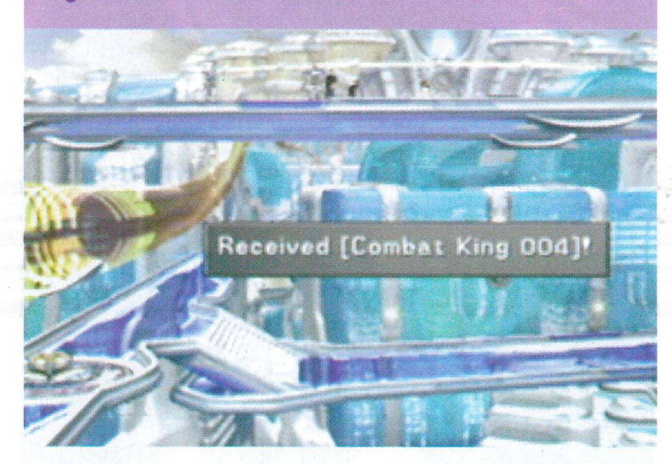
En este mapa de Esthar recibes instrucciones bastante confusas sobre cuáles son los puntos de la ciudad desde los que puedes abordar al Lunatic Pandora.

investigación. El ayudante te dará unas órdenes algo confusas y todos subiréis al coche. Os dejarán en otro edificio y el conductor del coche saldrá pitando. Te quedarás aquí empantanado hasta que lleguen los guardas Esthar e inicien otro combate.

Tras la batalla busca en la sala y verás un punto de extracción de donde puedes sacar magias Doble. Entonces examina el objeto que hay en el centro de la estancia y se moverá un poco. Sube a bordo y ve hasta otra puerta; busca por la izquierda de la sala y encontrarás otro punto de extracción. Saca magias Fulgor y luego abre la puerta y cruza hasta la habitación del otro lado. Los Soldados de Esthar te clicharán y te verás envuelto en otra pelea antes de poder buscar la siguiente sala. Cuando termine esta pelea corta ve al panel que hay a la derecha y manosea los

REVISTAS

La tienda de libros de Karen en el Centro Comercial tiene un montón de revistas que a lo mejor te apetece leer. La de "Armas" contiene toda la información necesaria acerca de los objetos que hacen falta para actualizar tus armas, y gracias a la revista "Karateka" Zell aprenderá nuevos movimientos para su técnica especial Kiai. También hay un par de revistas nuevas. El Secretario del Presidente se quejará de la cantidad de revistas que su patrón ha comprado últimamente y se irá dejándote un ejemplar de "Expediente F IV". También hay un guarda en el puente más alto que te dará su ejemplar de "Karateka 004" si le insistes lo suficiente. Por último, en uno de los pasillos helados del Lunatic Pandora que visitaste con Laguna encontrarás tirado el número 005 de "Karateka".



controles. Las puertas que dan a la habitación de Eleone se abrirán y, si avanzas hasta el fondo del dormitorio, la verás. Vuelve a la plataforma y baja al piso de abajo; cruza la puerta junto al punto de extracción y encontrarás a Eleone. Laguna se disculpará por llegar tarde y la secuencia del sueño se desvanecerá.

LA GRAN CIUDAD

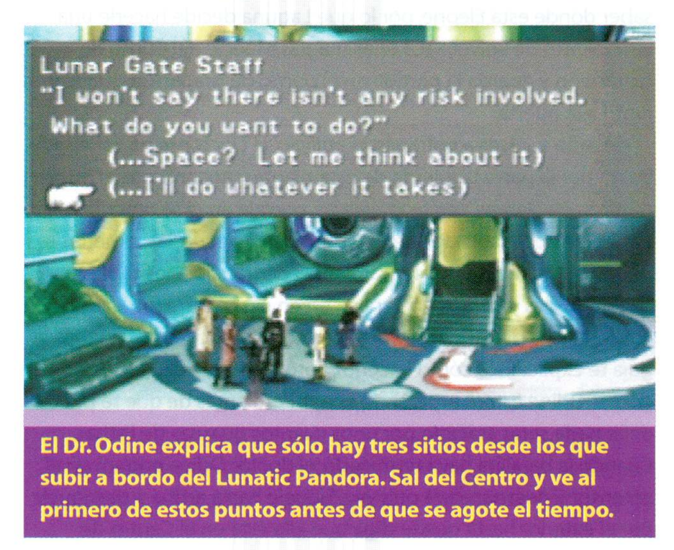
Cuando Squall y el grupo despiertan, un representante de la ciudad vendrá y les pedirá que le acompañen a la Residencia Presidencial. El Doctor Odine llegará pronto y le dirá al grupo que puede curar a Edea. Os costará convencerle, pero al final os llevará junto a Eleone. Su condición para ayudaros es que le dejéis cuidar de Rinoa mientras os preparáis para el viaje. Aceptad su petición y salid de la Residencia para adentraros en la ciudad. Tendrás la oportunidad de explorar el lugar y de jugar a cartas contra muchos jugadores nuevos. Y también podrás ir de compras.

En la ciudad de Esthar uno puede moverse por todas partes mediante unos pequeños Transportadores redondos que van a toda leche por unos conductos. Cuando examines uno, podrás escoger si montas y, en algunos casos, a dónde quieres ir, lo que significa que no tendrás que andar tanto. A pesar de lo grande que es Esthar, no hay gran cosa de interés, pero pásate por el Centro Comercial a comprar revistas (podrás encontrar todas las "Armas", "Karateka" y "Hocicos" que te falten), recambios y actualizaciones para tus armas; hay unos interesantes Libros con los que puedes enseñar habilidades básicas como Enlace VIT a un Guardian Force que no las conozca, y también hay Sal amnésica para que los GF olviden habilidades que no te interesen. Hay unos cuantos puntos de extracción repartidos por la ciudad y vale la pena tomarse un tiempo para buscarlos porque hallarás magias Seísmo, Tornado y Muerte. Cuando hayas terminado la visita turística dirígete a la empresa de Alquiler de Coches y alquila un vehículo por 3.500 guiles, o bien sube a la plataforma que hay en el centro y disfruta de una larga caminata (si lo haces, mejor que equipes la habilidad Ningún encuentro porque los monstruos no te dejarán en paz).

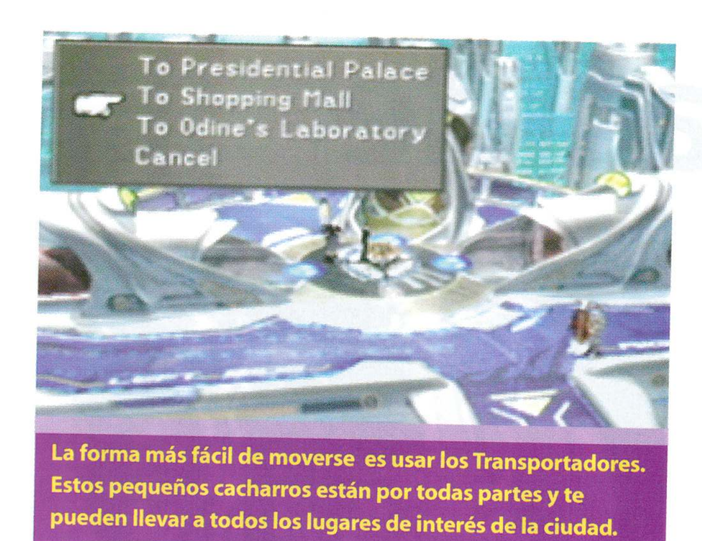
Una vez fuera, verás que el complejo urbano es bastante laberíntico, pero en un minuto conseguirás salir por alguna parte. Cuando hayas salido, oriéntate con el mapa para localizar la Base Lunaside y, una vez allí, sal del coche para entrar en ella. Serás bienvenido y aparecerá Angelo dedicándote unos cuantos ladridos. Squall lo calma y sigue a la pibita a través de la siguiente habitación. Mientras os preparáis para un desayuno en el espacio, Squall tiene que decidir qué grupo se lleva con él y a quién deja como encargado; Zell parece la opción más adecuada porque en el espacio no necesitarás a los mejores luchadores. Cuando estés listo entra en la cápsula y empieza este importante viaje.

Al salir de la Base Lunaside, Zell y sus colegas oirán un tremendo temblor y decidirán volver a la ciudad a ver al Doctor Odine. Monta otra vez en tu carro alquilado y vuelve rápidamente al enorme edificio central del complejo urbano. Una vez en las calles de la ciudad, súbete en el transportador más cercano y pon rumbo al Centro de investigación del Doctor Odine. Habla con el tipo que hay junto a la puerta, extrae unas Seísmo del punto que hay delante del segurata, y luego entra en el edificio, donde hay otro punto de extracción del que puedes sacar unas Doble. Sube en el transportador y date un paseíto hasta otra puerta donde encontrarás otro punto de extracción que contiene Fulgor. Cuando hayas terminado, ve hacia las puertas y habla con el Doctor.

Odine te explica algo sobre la estructura masiva y te pregunta si al grupo le gustaría subir a bordo y echar un vistazo. Zell decide que es lo mejor que podéis hacer, y entonces Odine le cuenta que en la ciudad hay tres puntos diferentes desde los que se puede abordar el monolito. El primer punto de contacto está en el centro



El Dr. Odine explica que sólo hay tres sitios desde los que subir a bordo del Lunatic Pandora. Sal del Centro y ve al primero de estos puntos antes de que se agote el tiempo.



La forma más fácil de moverse es usar los Transportadores. Estos pequeños cacharros están por todas partes y te pueden llevar a todos los lugares de interés de la ciudad.

de la ciudad y, para poder montar allí, el reloj tendrá que marcar entre 12:00 y 15:000. El segundo punto de contacto está en el cruce a desnivel entre las dos pasarelas, y la nave Pandora estará allí cuando tu reloj muestre entre 10:00 y 15:00. El tercero está justo al Norte del Centro Comercial y en el reloj tienen que quedar menos de 3:00. Es mucho mejor que consigáis subir a bordo del Lunatic Pandora en el primer punto de contacto, ya que así tendréis más tiempo para explorar. Antes de ir a coger este gigantesco cacharro asegúrate de que has enlazado tus Guardian Forces y de que has restaurado la vida al máximo... y ten esta guía a mano, porque los Transportadores ya no funcionan y te conviene no equivocarte de camino.

Sal del Centro de investigación y ve a la derecha; sigue avanzando —dejando atrás las dos señales grandes— y en el siguiente cruce coge dirección Norte; luego sube las escaleras que hay a mano izquierda. Continúa girando a la izquierda hasta que llegues al primer punto de contacto. Cuando lleguéis, unos Soldados galbadianos os interceptarán para intentar retrasaros. Liquida esta batalla lo más rápido que puedas y espera hasta que podáis subir a bordo. Cuando el Lunatic Pandora se acerque, se abrirá una puerta pequeña y un par de tropas galbadianas saltarán y os atacarán. Mátalos en un plis-plás y súbete a bordo del Pandora. Si te pasas del tiempo tendrás que ir al segundo punto de contacto, donde habrá más Soldados a los que vencer y otra oportunidad para subir a bordo.

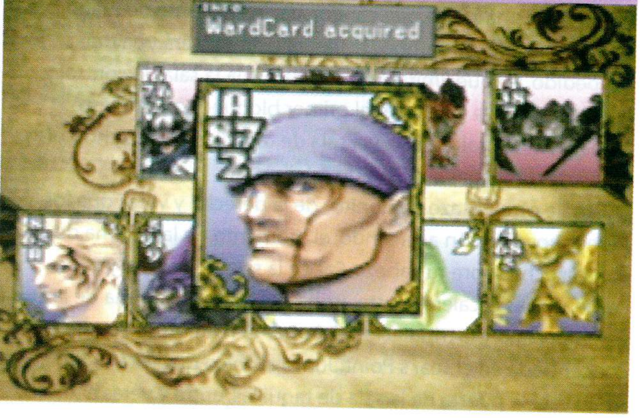
Una vez dentro del Lunatic Pandora mira a mano derecha de las escaleras y hallarás un punto de extracción de Meteo. Saca un puñado de estas magias súper potentes y sube las escaleras para encontrar otro punto de extracción que contiene Cura++. Métete en el ascensor azul y sube a la siguiente planta; al salir sigue el pasillo, gira a la izquierda en el primer cruce y continúa avanzando por el corredor hasta que llegues a un ascensor rojo. Ve hacia la derecha y baja unas escaleras que hay por ahí escondidas; entonces baja por la escalerilla hasta el fondo. Aquí hay un punto de extracción del que tienes que sacar Confu. Después ve a la izquierda hasta pasar junto a tres compuertas; en la del centro, que está abierta, hay un punto de extracción que no está a la vista. Siguiendo hacia el Oeste, llegarás a un callejón sin salida en cuyo final hay otro punto oculto del que puedes extraer una magia de lo más potente.

Vuelve atrás—no te molestes en tomar el pasillo que hay junto a las escaleras: es muy largo y no tiene salida— y monta en el ascensor rojo para que te lleve de vuelta al vestíbulo. Entonces métete en el verde de la izquierda y, al final de este breve trayecto, encontrarás otro pasaje glacial donde hay un punto de extracción de Sanctus. Luego sigue por el camino y salva la partida cuando encuentres el punto de grabación. Antes de salir por el Norte, ve por el pasillo del Nordeste para pillar unas magias. Entonces vuelve, ve al Norte y toparás con un extraño objeto volador que te lanzará fuera del Lunatic Pandora. A Zell no le hace ninguna gracia no poder seguir explorando, pero el grupo decide pasar de todo y esperar a ver qué ocurre a continuación.

CARTAS RARAS

En Esthar hay unos cuantos jugadores de cartas a los que retar, pero sólo uno tiene naipes excepcionales: el Doctor Odine. Tras permitirle al susodicho que cuide de Rinoa, habla con él y desafíale a una partida. Podrás ganarle la carta de Ward si eres lo suficientemente hábil, aunque en algún momento te parecerá que estás luchando contra los elementos. En esta región se juega con las reglas más difíciles: Elemental y Mano mezclada. Sin embargo, ten en cuenta que más adelante en el juego volverás a Esthar y podrás jugar con Laguna para quitarle la carta más preciada de toda la baraja, la de Squall.

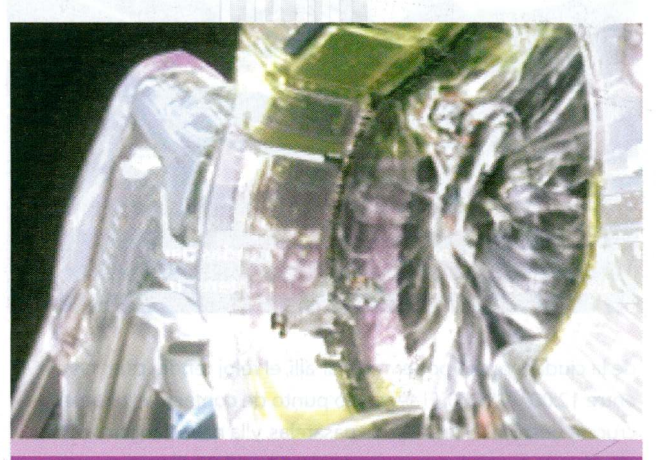




Base Lunaside



Mmm... este capítulo promete: un hombre y una mujer solos en el espacio y ¡sin gravedad! Esto puede dar mucho de sí...

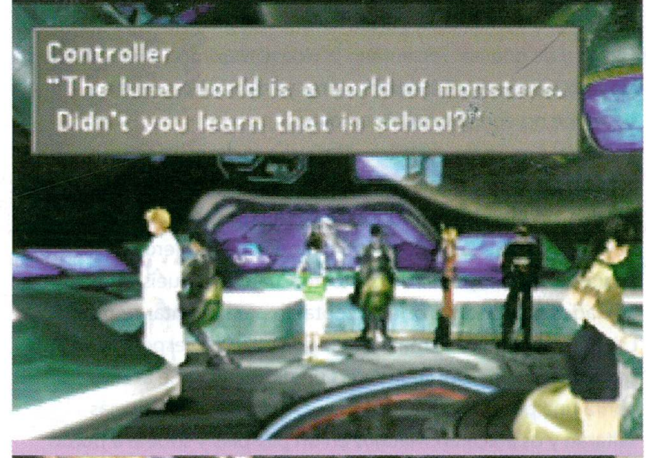


Rinoa se acerca al Nicho de Adel para desactivar el segundo bloqueo. El grupo no puede pararla y tiene que vigilar mientras éste se rompe y empieza la lágrima de la Luna.

Squall y su equipo han llegado sanos y salvos a la Base Lunaside y se están descongelando en un pequeño cuarto. Cuando llegues, Piet vendrá a veros y propondrá que el grupo lleve a Rinoa a la enfermería inmediatamente. Sigue a Piet cuando salga por la puerta y entonces guarda la partida en un punto que hay a la izquierda. Cruza la puerta que hay a mano derecha y ve al Norte hasta llegar a unas escaleras. Sube arriba del todo y cruza el puente invertido para reunirte con Eleone. Squall le pide que le ayude y ella le dice que vale, que lo intentará. Vuelve a bajar las escaleras y toma el camino que lleva directamente a la sala de control.

Mira bien el panel de la derecha y verás a todos los monstruos de la luna reuniéndose para la lágrima de la Luna. Habla con los demás para averiguar más cosas sobre este singular evento y emprende el camino de vuelta a la enfermería. Cuando las alarmas empiecen a sonar no llegarás muy lejos y la tripulación se pondrá histérica. Squall se dirige a la enfermería a ver qué tal está Rinoa, pero cuando llega se la encuentra convertida en una figura fantasmagórica que camina hacia el puente de mando. Si intentas tocarla, un campo de fuerza te impulsará y saldrás despedido, así que limítate a seguirla hacia la sala de control y espera a que ella desactive el primer bloqueo. Cuando esté anulado, Rinoa saldrá hacia la sala de taquillas del segundo piso para intentar llegar al Nicho de Adel.

Échale otro vistazo al monitor de la derecha y verás que los monstruos se están acercando; el momento de la lágrima de la Luna acecha sobre tu cabeza. Sal de la sala de control y sube corriendo las escaleras hasta arriba del todo. La lágrima de la Luna ha empezado y la tripulación del puente te informa de que está concentrada en el Tear's Point. Junto al chico que está tirado en el suelo está la puerta de la sala de taquillas; entra y verás a Rinoa





Date un garbeo por la Base Lunar y verás a Rinoa en un pequeño cuarto del segundo piso. Habla con ella y pídele ayuda; quizá puedas incluso echar una partida de cartas.



Squall rescata a Rinoa, y aunque sin aire ni combustible parece que lo tenéis crudo, una nave os dará una última oportunidad para sobrevivir.



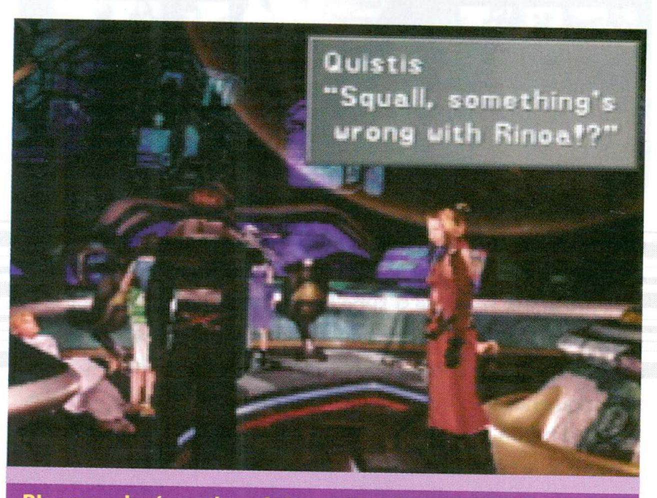
¡Qué mala leche tiene Artemisa! Mira que apoderarse del cuerpo de Rinoa... Aunque aquí parece que esté la mar de bien, tomando rayos UVA.

entrar en el compartimento estanco para salir al exterior. Métete en uno de los pequeños cubículos de la derecha y ponte tu traje espacial para seguir a Rinoa. Por desgracia las puertas se cierran y no hay forma de salir, así que vuelve a la sala de control y habla con Piet. Después ve a ver cómo Rinoa desactiva el segundo bloqueo. La lágrima de la Luna está en pleno movimiento y Rinoa está dando vueltas fuera de control.

Habla con Eleone y pídele ayuda. Síguela hasta un pequeño ascensor y guarda la partida cuando llegues abajo, antes de cruzar la puerta de la derecha para escapar. Mientras avanzáis, Squall le pide a Eleone que intente mostrarle qué le ocurrió a Rinoa antes del desastre. Resulta que Artemisa se apoderó del control del



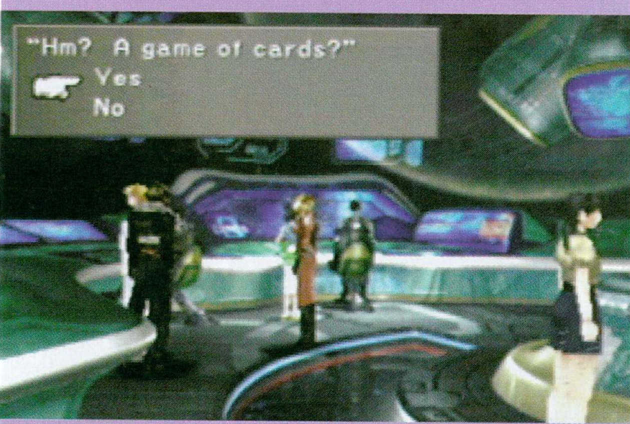
La intervención de Eleone, que conduce a Squall a dos momentos del pasado de Rinoa, es decisiva para que el chaval se disponga a saltar al espacio a por ella.

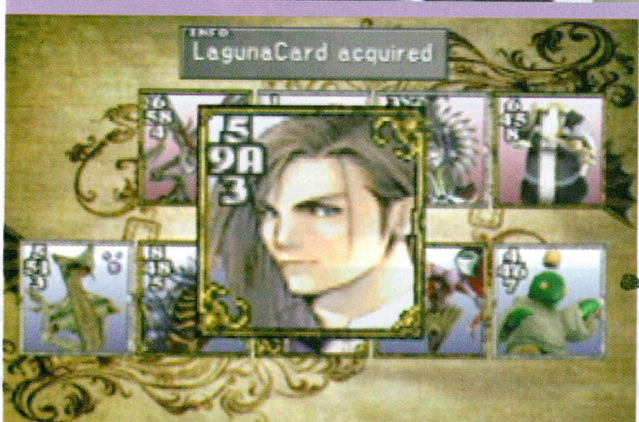


RInoa os dará muchos dolores de cabeza, pero ya sabes que "quien la sigue, la consigue". Quistis asegura haber superado los celos, pero ahí la veis...

CARTAS RARAS

Mientras estás a bordo de la Base Lunar se te presenta una oportunidad de esas únicas en la vida para hacerte con algunas cartas muy raras. Las normas de juego en la Base Lunar no son una baza a tu favor, así que asegúrate de guardar antes de intentar ganar esos naipes. Pero antes reta a Piet en la sala de control y podrás ganarle la carta del Guardian Force Alejandro. La regla "Mano mezclada" que está en boga aquí hará que seguramente tengas que desafiar varias veces a tu contrincante antes de poder ganar la carta que quieres. La segunda carta buena que hay por aquí es la de Laguna, que la tiene Eleone. Desafíala antes de hablar con ella y quizá puedas hacerte con este deseado naipe.

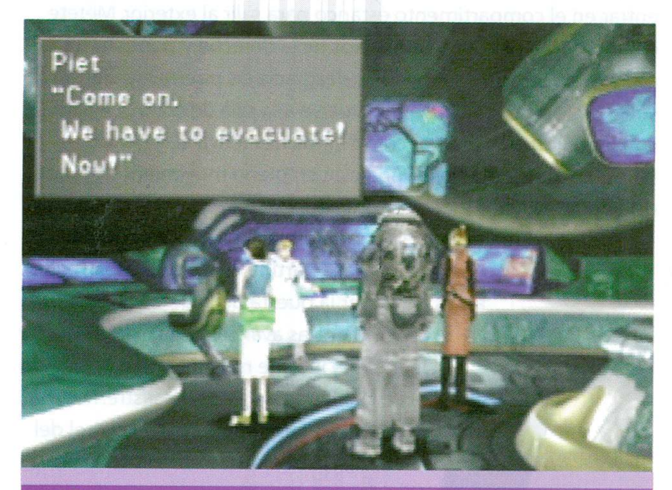




cuerpo de Rinoa después de dejar el de Edea. Rinoa sigue estando metida en líos y Squall recibe una última oportunidad para rescatarla. Fuera de sí, sube hacia el exterior y abandona la seguridad de la nave. Ahora tienes unos 90 segundos para alinear a la flotante Rinoa con los brazos abiertos de Squall; lo único que tienes que hacer es mantener a Rinoa en el centro de tu pantalla. Utiliza el botón ▲ para acelerar tus movimientos. El suministro de combustible es limitado, así que tienes que ir con cuidado; no te preocupes mucho porque si fallas tendrás otra oportunidad y te darán alguna pista para lograrlo. Cuando Squall ha conseguido pillar a Rinoa, los dos se dirigen a una nave cercana y se las apañan para montarse en ella.



¡Increíble! En lugar de perderse en el espacio sin oxígeno ni combustible, la parejita salva el pellejo gracias a una nave abandonada que pasaba por ahí.

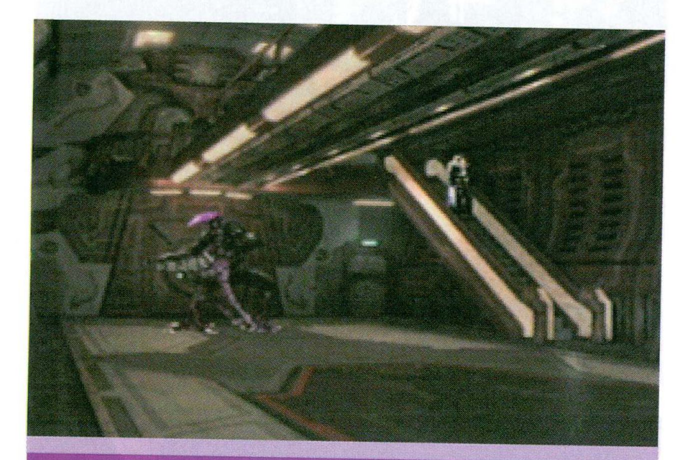


¡¿Cómo que tenemos que evacuar, Piet?! ¿En un momento tan crítico como éste? La nave está a punto de irse al garete y mira con qué sale este `colgao´.



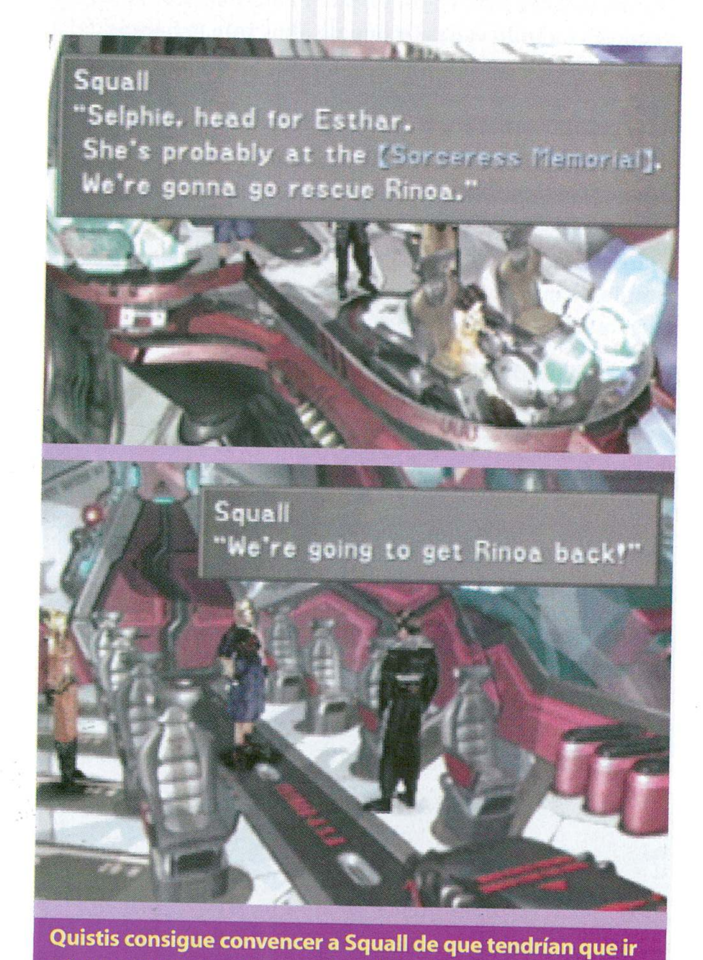
Un paseo espacial en plena noche, ¡qué romántico! Para salvar a Rinoa tienes que mantenerla en el centro de la pantalla y alinearla con los brazos abiertos de Squall.

Lagunamov

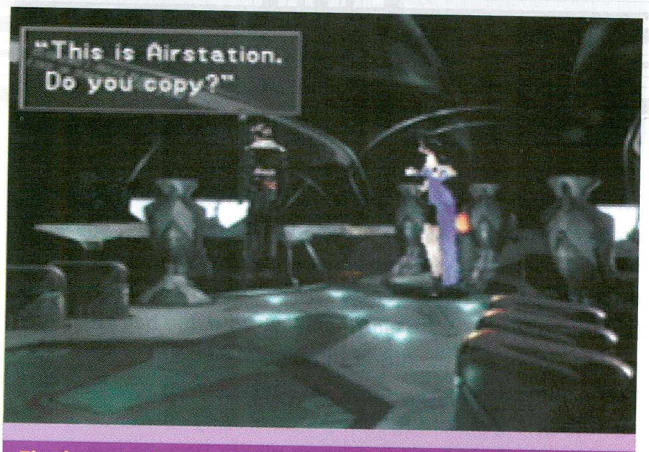

La nave a la que te has subido está infestada de Gestalts que tienen la desagradable costumbre de regenerarse si no se les sacrifica de la forma adecuada.

Graba la partida en el punto de grabación que hay por aquí cerca y luego cruza la puerta hacia el Norte. Rinoa le pedirá a Squall que le busque un sitio cómodo para apalancarse un rato porque la pobre está un poco hecha polvo; pero de apalanque "nasti de plasti", así que aprovecha el tiempo para explorar el Lagunamov y hacerte una idea de cuál es la situación. Enlaza tus Guardian Forces para estar preparado de cara a las batallas que puedan surgiry cruza la siguiente puerta, haciendo una paradita para averiguar algo más sobre los habitantes de esta nave presidida por Laguna. Sigue hasta el final del vestíbulo y gira a la derecha. Baja las escaleras sin hacer ruido (mantén apretado el botón ▲) con el fin de evitar que te detecten. Pero tus esfuerzos no evitarán el encontronazo con el enorme monstruo alienígena que te está esperando en el piso de abajo. El muy bruto se lanzará al ataque en cuanto llegues al final de las escaleras.

Cárgate a este bicho lila y luego cruza la puerta hacia el Norte (si se te resiste, encontrarás más información acerca de cómo cargarte a este alien en el correspondiente recuadro *Jefe: Gestalt*, en la página siguiente). Al otro lado de la puerta verás a otro alien, esta vez de color rojo. Pero todavía no te interesa enfrentarte a esta criatura porque hay un par de Gestalts (que es como se llaman estos engendros) de cada color, y para eliminar a los de un color determinado tienes que luchar con ellos en combates consecutivos. En resumen: que aún tiene que aparecer el gemelo del lila al que has liquidado en primer lugar y, por supuesto, fulminarlo. Así pues, cruza la puerta de la izquierda corriendo antes de que te pille el monstruo rojo. Si te alcanza tendrás que volver por la puerta hacia el Sur y luchar contra el tío lila otra vez.



Quistis consigue convencer a Squall de que tendrían que ir a buscar a Rinoa, a la que se han llevado al Pabellón de la Bruja. Esto significa que tienes que volver al puente y partir.



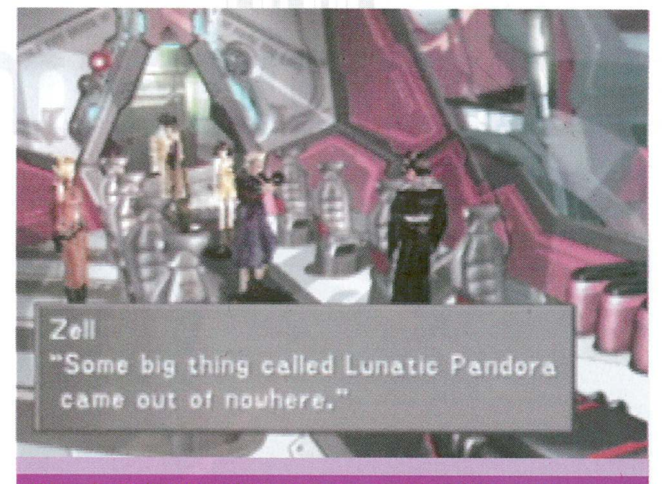
Finalmente, Squall y Rinoa consiguen comunicar desde el Lagunamov con tierra. A partir de ahora, todo será coser y cantar... con conversación íntima incluida.

MONSTRUOS GESTALT

Los monstruos alienígenas que hay a bordo de la nave Lagunamov son parejas de gemelos Gestalt y los hay de varios colores: lilas, rojos, verdes y amarillos (como los 'sugus'). Cuando venzas a uno de ellos sólo le habrás "desactivado" temporalmente, ya que si el siguiente que matas es de otro color el primero resucitará. Así pues, tienes que ir liquidando a cada pareja de color por orden con el fin de que no se vayan resucitando unos a otros. No son bichos duros de pelar, aunque son muy rápidos. Asegúrate de que has enlazado Mutis a tu defensa EST y Morfeo al ataque de Estado. Una sola ronda de mandoblazos con la técnica especial Samurai de Squall, ¡y listos!



En esta siguiente sala encontrarás al gemelo del lila y podrás acabar con los dos bichos de esta familia de una vez por todas, ya que cargándote a este consumarás la muerte del otro lila. Cuando hayas vencido a este monstruo, regresa por la derecha y enfréntate al primer alien rojo que hay en el pasillo. Tienes que encontrar también al gemelo de esta bestia antes de ver a las otras (un par de verdes y un par de amarillas), lo que conseguirás yendo al Sur y volviendo a subir las escaleras hacia la primera planta. Una vez que te hayas deshecho del par de rojos puedes volver a bajar las escaleras y buscar una pequeña puerta que hay en la esquina superior derecha. En esta zona te espera el primero de los



Cuando Zell sube a la nave se pone a explicarte un montón de cosas que tú conoces bastante mejor que él; es buen chaval, pero acostumbra a meter la pata.



Toma nota del color de cada alien; si el siguiente al que te enfrentas es de un color distinto, el anterior resucitará, y si es del mismo, te habrás librado definitivamente de ellos.



Tras matar al primer bicho lila tienes que salir pitando para evitar enfrentarte al rojo. Si entras en combate con él, deberás volver a la sala del Sur y vencer al lila otra vez.



¡Pues hay que ver cómo pesa la niña! La podrías arrastrar tirando de la capa, pero quedaría feo, así que entrénate por si un día tienes que entrarla así al pisito tras la boda.



He aquí la pequeña sala de control en la que te las verás con el primer Gestalt amarillo. En el ordenador del fondo podrás informarte al respecto de estos bichos.

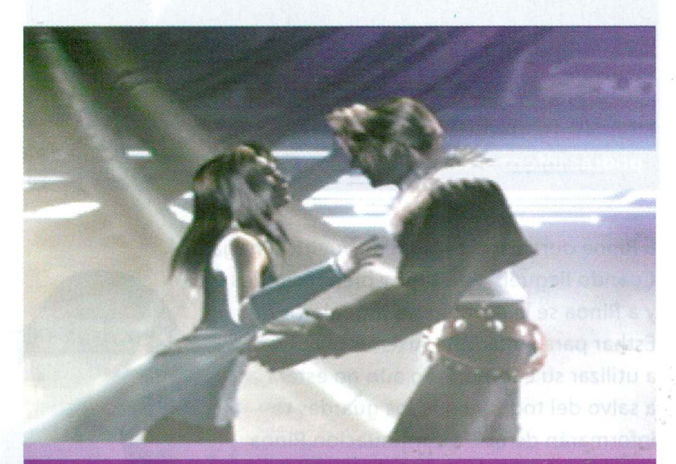
dos Gestalts verdes, así que prepárate para entrar en combate una vez más. Salva la partida después de esta batalla y cura los posibles efectos de estado que hayan sufrido los miembros de tu equipo. Luego ve al Sur y entra por la puerta del Norte, que da al lugar donde viste al primer alien rojo. Busca el final del pasillo para encontrar un punto de extracción del que podrás sacar magia Cura+ y después cruza la puerta de la izquierda. Avanza recto por el corredor y entra por la puerta que hay al otro lado; allí te las verás con el segundo alien verde. Inicia el combate con este monstruo y las puertas se abrirán para darte acceso a las otras zonas de la nave. Sal por la puerta de la izquierda y te encontrarás al primer bicho amarillo en una pequeña sala de control. Échale un vistazo al ordenador que hay al fondo de esta habitación y podrás consultar un informe sobre estos monstruos Gestalt. Este documento contiene instrucciones sobre cómo matarlos (¡a buenas horas!).

Ahora ya sólo queda un bicho, así que vuelve sobre tus pasos hacia las escaleras y sube a la primera planta. Saca unas magias Lázaro del punto de extracción que hay a mano izquierda y a continuación vuelve al compartimento estanco. Allí te encontrarás al segundo alien amarillo en el vestíbulo, al que también liquidarás para terminar ya definitivamente con esta gran familia de 'sugus' en versión *destroyer*. Una vez eliminados todos los aliens serás libre para explorar la nave Lagunamov e incluso podrás pilotarla. Vuelve por el vestíbulo y abre la puerta que hay en lo alto de las escaleras, donde hallarás el ascensor que estaba vigilado por el segundo Gestalt verde. Monta en el ascensor y dirígete al puente de mando; desde allí podrás acceder al panel de control, desde donde tendrás oportunidad de contactar con los tuyos.

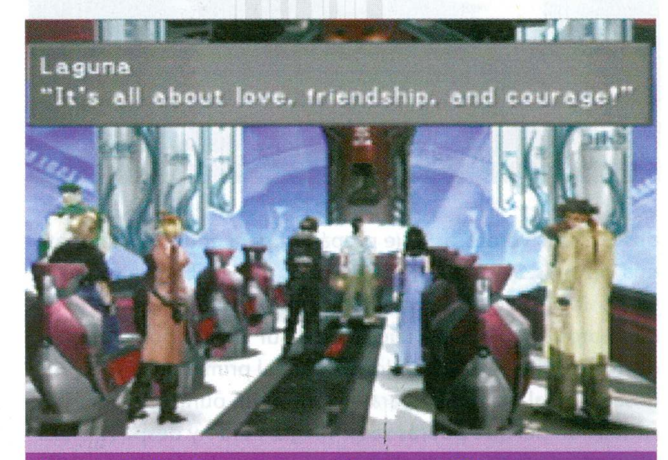
Sigue las instrucciones que recibirás para introducir las órdenes en la nave y guía el Lagunamov hasta casa sin correr riesgos ni meterte en líos. Entonces siéntate, relájate y dedícate a contemplar la escena de Squall reconfortando a Rinoa durante el camino de vuelta al hogar. Cuando lleguéis seréis muy bien recibidos y a Rinoa se la llevarán los ingenieros de Esthar para evitar que Artemisa vuelva a utilizar su cuerpo. Pero aún no estará a salvo del todo, ya que los guardas te informarán de que a continuación Rinoa será llevada al Pabellón de la Bruja. Entonces se irán. Rinoa se muestra de acuerdo con esta medida tan drástica, aunque también deja muy claro que no la hace nada feliz. Squall, por su parte, lo acepta por no contradecirla (ya se sabe cómo son algunas mujeres...).

Tú no te pongas nervioso y vuelve a la nave Lagunamov. Entra por la puerta de la izquierda para regresar a la pequeña sala de control. Quistis y el resto de la banda se reunirán contigo y Zell meterá la pata hasta el fondo, tal y como es su costumbre. Entre todos decidiréis que lo mejor que podéis hacer a continuación es ir a rescatar a Rinoa de las garras de sus captores. Vuelve al puente y prepárate para tu siguiente viaje, que te llevará hasta el Pabellón de la Bruja a rescatar a tu damisela en apuros.

Pabellón de la Bruja



Pásate por el Pabellón de la Bruja e irrumpe en la celda de Rinoa. Squall no puede soportar estar lejos de ella, así que mejor que volváis a reuniros.

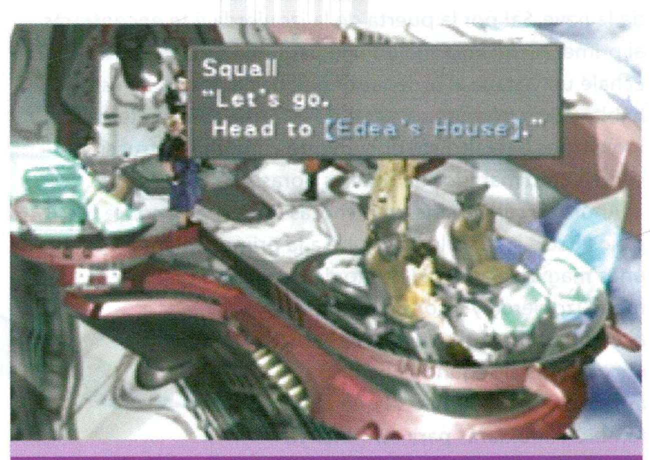


Laguna ha hecho carrera y se ha convertido en presidente. Desde su puesto bautiza el ataque contra la Bruja como "el plan del amor, la amistad y el coraje".

Ahora puedes pilotar la nave Lagunamov por el mundo y visitar muchos lugares que antes no estaban a tu alcance. Por eso es el momento perfecto para tomarte un respiro en tu ardua tarea de salvar al mundo, luchar contra el Mal y hacerte el estrecho con Rinoa. No hay prisa: por ejemplo, regálate un par de horas para conseguir a Odín, Tomberi y Cactilio.

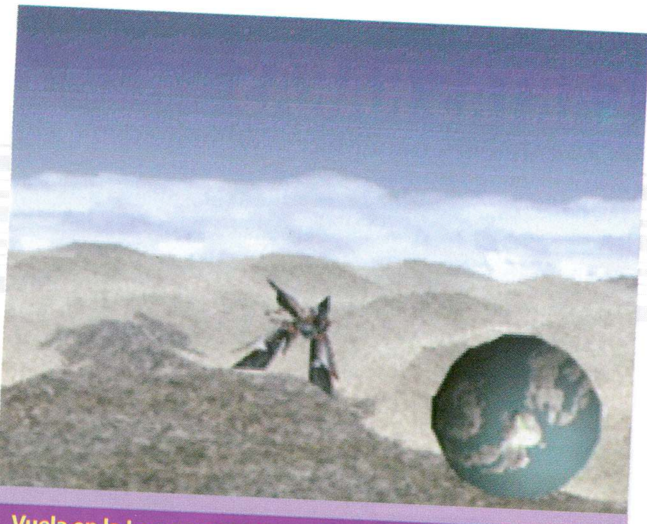
Utiliza el mapa para localizar el Pabellón de la Bruja y aparca la Lagunamov a la puerta. Guarda la partida y enlaza todos tus Guardian Forces, ya que por aquí puede haber monstruos merodeando. Cuando llegues a las escaleras, sube a lo alto y saca unas magias Paro del punto de extracción que hay a mano izquierda. Habla con los guardas de la puerta y te dejarán entrar en el pabellón.

Squall y sus colegas interceptarán a unos ingenieros y les informarán de que han venido a rescatar a Rinoa. Los amigos de Squall le harán retroceder y el ingeniero se largará hacia la izquierda. Síguelo rápidamente y Squall utilizará su Sable pistola para liberar a Rinoa de la celda en la que está metida. Cuando el grupo se dé a la fuga aparecerá un tipo enorme en medio de su camino, pero no hay que preocuparse: no intentará atacaros, sino que ordenará silenciosamente a los guardias que se aparten. Cuando estéis todos a salvo, de vuelta a bordo de la Lagunamov, Rinoa pedirá visitar el Orfanato y todo el grupo estará de acuerdo en que es un buen lugar para ir a continuación.

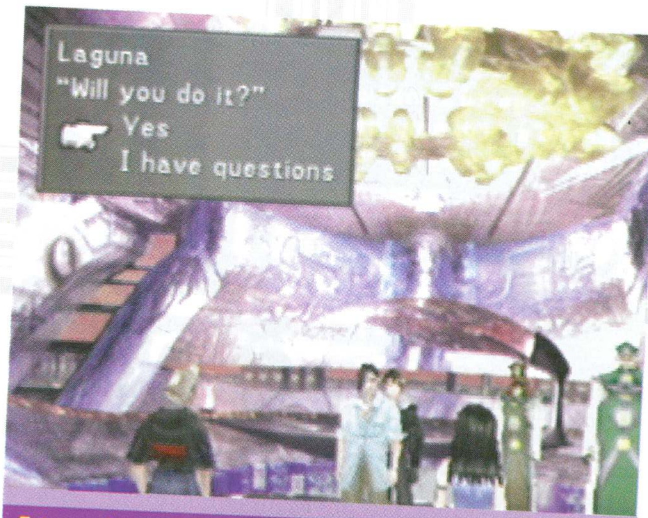


El puente de mando de la nave Lagunamov, un fantástico vehículo a bordo del que podrás viajar por todas partes sin siquiera preocuparte por el combustible.

Vuela hacia el Sur por encima del mar y regresa al orfanato, junto al faro. Entonces sigue a Angelo hacia la izquierda y allí encontrarás un campo repleto de flores. Rinoa se unirá a Squall en este punto y charlarán sobre su situación. Squall le asegura que Artemisa es la Bruja a la que está persiguiendo. Entonces les interrumpe Zell, que trae noticias: resulta que la Residencia Presidencial de Esthar ha contactado con ellos porque quiere alquilar los servicios de los SeeD para otra



Vuela en la Lagunamov de vuelta a Esthar y busca el Aeropuerto. Aparcar en esta estación te ahorrará una caminata y unos cuantos encuentros con los monstruos.

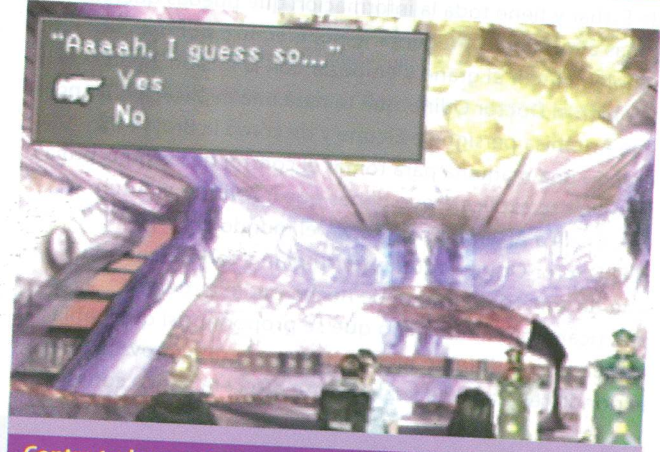


Este es el momento clave : en este punto decides si te lanzas ya al rescate de Eleone y le plantas cara a la batalla definitiva contra Seifer.

Lagunamov

En este tramo del juego puedes usar la nave Lagunamov como medio de transporte para ir a donde quieras. Esta nave es capaz de llevarte a cualquier punto del mapa y no hace falta ir echándole combustible, como a los coches. Los controles para manejar la nave Lagunamov son los siguientes.

Cruceta	Moverse
Stick analógico	Moverse
■	Acelerar
▲	Marcha atrás
✕	Subir/Bajar
R2	Mover la posición de la cámara



Contra todo pronóstico, Squall y Laguna se caen bastante bien cuando por fin se conocen personalmente. Squall incluso se interesa por sus asuntos personales.

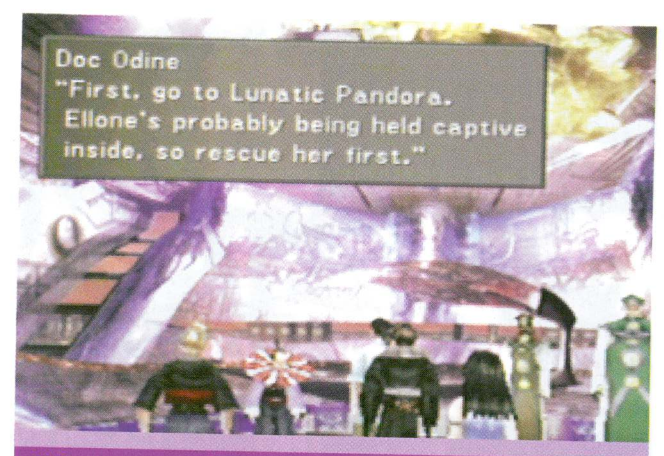


Alrededor de la ciudad de Esthar se encuentran diseminados diversos lugares que podrás recorrer a bordo de la Lagunamov.

misión. Al salir del orfanato aparecerá Edea y te vendrá a decir que tú vales mucho, hombre, que no te rindas.

Sube de nuevo a bordo de la nave Lagunamov y vuela hacia la ciudad de Esthar. Deténte en el Aeropuerto para ahorrarte una buena caminata desde las afueras de la ciudad. Baja al primer cruce y gira a la derecha, donde encontrarás un punto de grabación que te permitirá salvar tus progresos. Los Transportadores de la ciudad no funcionan en este momento, así que tendrás que andar hasta la Residencia Presidencial. Por la ciudad también corren unos cuantos monstruos, así que ¡ojo! Sigue avanzando por el camino y toma el sendero que va hacia el Norte. Deja atrás las escaleras y gira hacia la derecha en el siguiente cruce. Hazte con unas magias Hielo en el punto de extracción que hay a la izquierda y pon rumbo al Norte para entrar en la Residencia Presidencial de Esthar.

Avanza recto dejando atrás la primera habitación y sigue por el pasillo a la izquierda hasta el fondo. Habla con los guardas y entra en la sala para encontrar a Ward, Kiros y



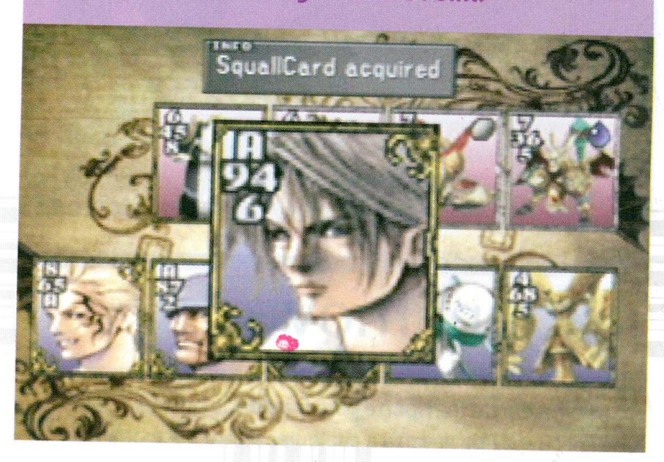
El Doctor Odine os contará de qué va la misión y os dirá que debéis rescatar a Eleone y vencer a la Bruja Adel antes de emprender el viaje hacia el Reino de Artemisa.

Laguna, que te estarán esperando. Laguna es el presidente de Esthar y tiene toda la información que puedas querer... y más aún. Puedes preguntarle por Eleone y por Raine, o simplemente ir al grano y empezar con la misión. Aparecerá también el Doctor Odine, que te dará una explicación de por qué Artemisa persigue a Eleone y de cómo la Bruja está usando una máquina para tomar el control de las otras brujas. Entonces te explicará que tienes que ir a visitar el futuro y vencer allí a Artemisa para salvar el mundo.

El Doctor Odine argumenta su plan y todo el mundo está de acuerdo (aunque de hecho nadie entiende prácticamente nada de lo que se propone), así que habla con Laguna y dirígete luego a la nave Lagunamov. Laguna expondrá el plan una vez más y te ofrecerá varios consejos útiles sobre cómo tienes que tratar a los poderes a los que estás a punto de enfrentarte. Cuando estés listo enlaza a todos tus Guardian Forces y guarda la partida en el mapa del mundo. Entonces pon rumbo a Tear's Point para pillar al Lunatic Pandora.

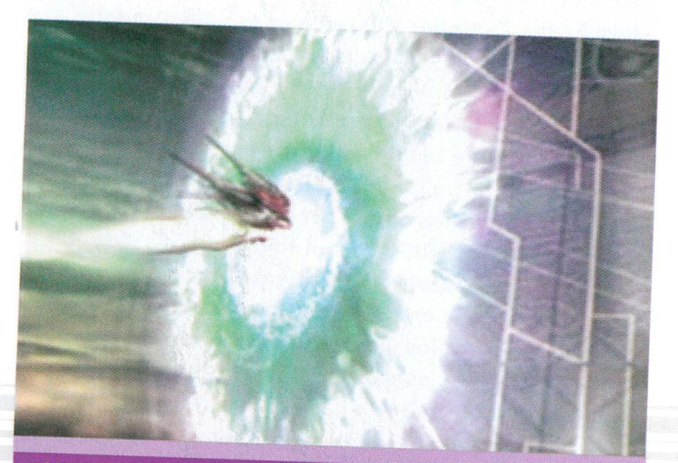
CARTAS RARAS

Al volver a Esthar, Squall se encontrará con Laguna, Kiros y Ward en el interior de la Residencia Presidencial. Podéis hablar de la próxima misión y de las batallitas por las que habéis pasado, pero también puedes echar una partida de cartas con Laguna. Este viejo colega tiene el naipe de Squall y es muy buen jugador, o sea que mejor que guardes el juego antes de retarle. Luego habla con él en el puente de la nave Lagunamov antes de llegar a Tear's Point.





Lunatic Pandora



Al llegar a Tear's Point verás el Lunatic Pandora flotando justo encima. Usa la Lagunamov para enclastarte en esta enorme piedra y conseguirás atravesar sus defensas.



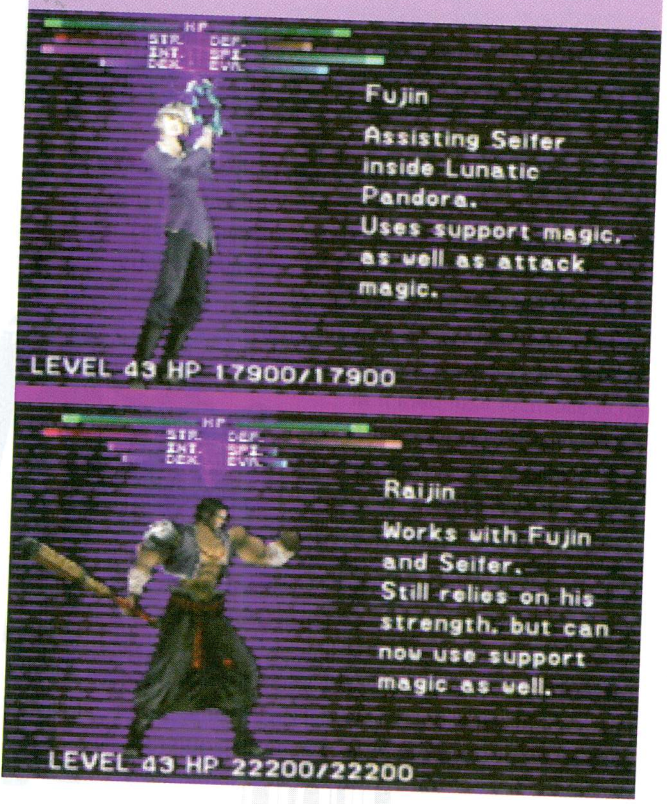
Trueno y Viento te están esperando con Eleone y la dejarán marchar si se lo pides bien. No quieren recibir más palos, así que Seifer bajará de la plataforma e iniciará el combate.

Al llegar a Tear's Point podrás ver la nave Lunatic Pandora flotando encima. Incrústate en esta enorme estructura y la nave Lagunamov atravesará sus defensas con el fin de abrir un boquete para que el grupo pueda entrar en el Lunatic Pandora. Sal por la puerta trasera del puente y baja las escaleras para entrar en la nave. Antes de que tengas oportunidad de explorar este lugar, un par de personajillos conocidos te darán la "bienvenida": Trueno y Viento, que están aquí para intentar detenerte. Estáte preparado para la batalla (en el recuadro de esta misma página te explicamos cómo sacártelos de encima).

Una vez finalizada la batalla contra esta pareja de indeseables, tómate unos momentos de relax para curar

JEFE - TRUENO Y VIENTO

En FF VIII nadie pierde el tiempo; desde la última vez que os visteis las caras y estos dos personajes han estado entrenándose y han aprendido varios movimientos nuevos. Viento todavía es el curandero del equipo y lanzará Revitalia sobre Trueno si ve que su colega está gravemente herido. Este dúo irán a saco con ataques físicos fuertes, que pueden causar un daño de alrededor de 800, y también utilizarán varias magias (incluyendo la Meteo). La mejor forma de ganar esta batalla consiste en superar los primeros rounds protegiendo a tu grupo. Si tienes más de 50 magias Fulgor, enlázalas al parámetro FRZ de Squall y deja que se quede en "números amarillos" para aplicar sus técnicas especiales. También puedes lanzar magia Triple sobre uno de los miembros de tu equipo (o invocar a Cerbero) y luego aplicar magias Coraza y Revitalia sobre los tres. Ahora lanza Espejo sobre Trueno y Viento para que cualquier magia curativa que puedan usar rebote hacia uno de los miembros de tu grupo. No pierdas de vista el estado de tus puntos de vida y utiliza los ataques físicos para liquidar a estos dos pesados. Por cierto, a este par les puedes robar Superelixires y por ganarles recibirás 20 PH.





Antes de tu encuentro con IB-8 verás un hueco a mano izquierda en el que encontrarás un Libro de RAP con el que uno de tus GFs podrá enlazar magia a la Rapidez.



La Unidad IB-8 ataca con misiles y lásers que os pueden dejar hechos polvo. Su súper arma, concretamente, puede reducir la vida de tu grupo a un solo punto por cabeza.

a tus colegas y luego baja las escaleras para entrar en el Lunatic Pandora. Sigue avanzando por la nave y gira a la izquierda para seguir el sendero que lleva a unas escaleras donde hay un punto de grabación. Graba la partida y métete en el pasillo de la izquierda. Continúa avanzando por el corredor hasta el final y móntate en el ascensor azul para ir al vestíbulo, donde encontrarás un punto de extracción de magia Cura++. Las afueras de Lunatic Pandora son exactamente las mismas que la rodeaban cuando te montaste en esta nave desde Esthar, así que no deberías tener demasiados problemas para orientarte por estos parajes.

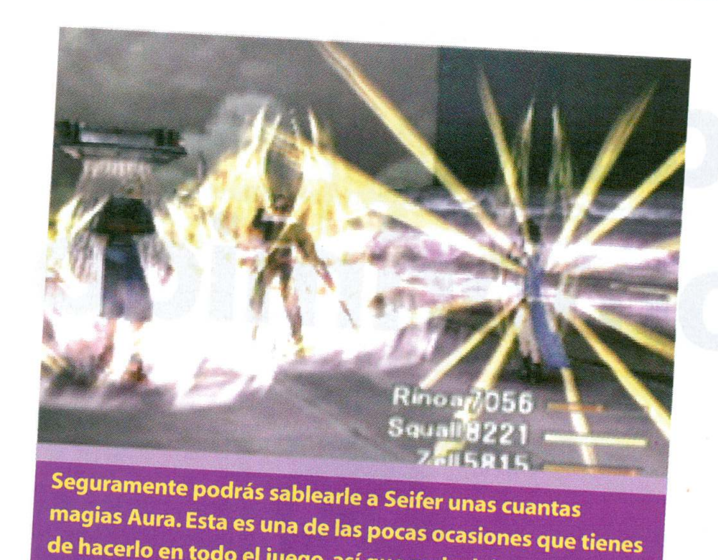
Métete en el ascensor verde y haz todo el trayecto hasta abajo del todo. Al salir del ascensor sigue el camino en busca de un hueco a mano izquierda. Saca un Libro de RAP de este espacio diminuto y

JEFE - UNIDAD IB 8

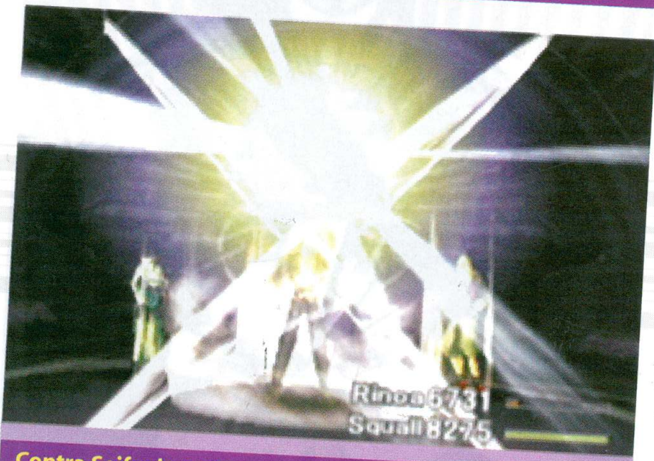
Este monstruo puede ser una verdadera pesadilla si no te lo montas bien, pero si utilizas la técnica adecuada no te dará muy mala vida. IB-8 tiene dos posiciones de ataque diferentes y es vital que estés al loro de en cuál de las dos está en cada momento. En algún instante durante la batalla los dos proyectiles laterales se separarán del enemigo principal, y esta será la señal que te indicará que debes cesar todos los ataques contra la Unidad IB-8 porque éste va a usar su súper arma, que es capaz de dejar a los tres miembros de tu grupo con un solo punto de vida. Utiliza magias Cura++ rápidamente para sanar a tus colegas y evita la muerte como sea en el próximo ataque. Mientras los dos proyectiles estén separados de la Unidad IB-8 puedes atacarle sin riesgo de que utilice su contraataque a base de misiles.
Empieza la batalla lanzando Revitalia y Prisa sobre los miembros de tu equipo y asegúrate también de que uno de ellos tenga la magia Triple para ser capaz de lanzar tres magias de una sola vez. Concentra toda tu capacidad de disparo en el monstruo central, puesto que los proyectiles serán destruidos cuando la unidad central desaparezca del mapa. Así pues, no pares de agredir al monstruo principal hasta que ganes esta batalla, que te reportará nada menos que 40 Puntos de Habilidad para tus Guardian Forces. También puedes robarle a esta bestia algunos objetos muy valiosos entre los que se cuentan Dosis de Fuerza, Dosis de Vitalidad y un Láser guiado que está en poder de la unidad central IB-8.



IB-8 es un rival formidable y tiene varios ataques altamente peligrosos. Cuando se separe en tres partes lanzará una magia especial que dejará a tus personajes con un mísero y solitario punto de vida. Cura rápidamente a todo el grupo y no ataques hasta que tu vida esté en mejores condiciones.



Seguramente podrás sablearle a Seifer unas cuantas magias Aura. Esta es una de las pocas ocasiones que tienes de hacerlo en todo el juego, así que no la dejes pasar.

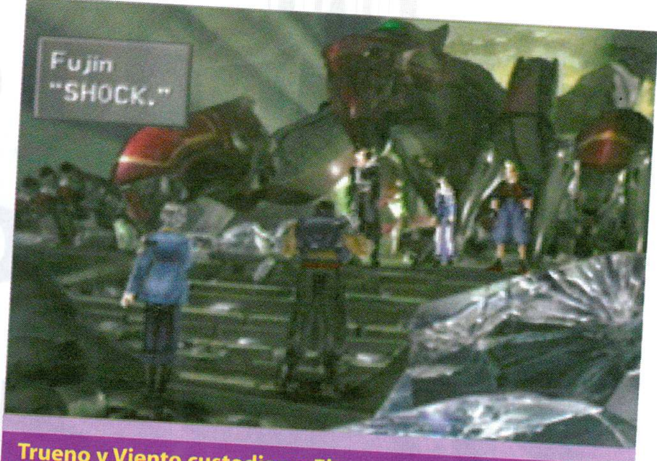


Contra Seifer lo mejor es aplicar la técnica especial Samurai de Squall, que puede dejar la gabardina de Seifer hecha unos zorros en un santiamén.

continúa avanzando por el camino hasta el punto de grabación. Salva tus progresos y luego sigue andando hasta llegar al llegar al cruce, donde debes girar al Norte para ver otra vez a Trueno y Viento (¡qué pesados!). Pero tranquilo: tras el meneo que les has dado hace un rato, ahora no tendrán ganas de más, así que en esta ocasión se limitarán a presentarte a la Unidad IB-8.

Tras la batalla contra este jefe mecanoide sigue avanzando por el camino y métete en el ascensor que hay al final. Trueno y Viento te están esperando (¡otra vez!) junto con Eleone, a la que se resisten a soltar. Pero deciden que la mejor forma de ayudar a Seifer es dejarle en manos de Squall y compañía. Eleone se va fuera a esperar a Laguna y entonces Trueno y Viento saldrán por patas dejando a Seifer solo ante el peligro.

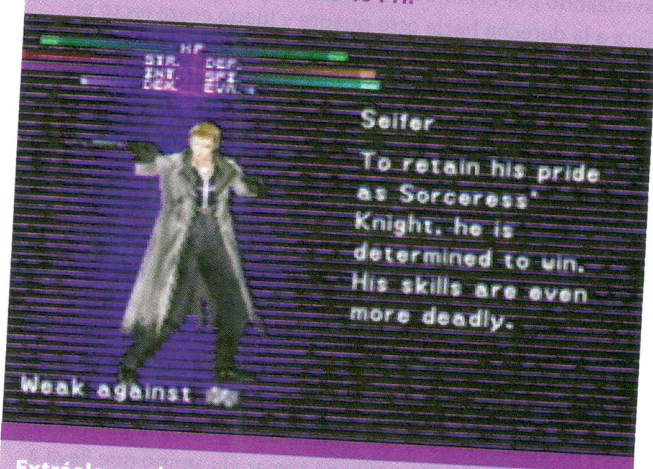
Rinoa le ha dado esquinazo a su vigilante y se aleja para pensar con calma. Seifer se levanta antes que nadie —con la gabardina hecha unos zorros, eso sí— y va tras ella para llevarla a ver a la Bruja. Ahora tendrás que cambiar el disco porque estás entrando ya en la recta final: ¡el cuarto CD!



Trueno y Viento custodian a Eleone, pero tras la última paliza que les diste no tienen ganas de poner la otra mejilla, así que se largan dejando solo a Seifer.

JEFE - SEIFER

Por supuesto, Seifer ha aprendido unas cuantas cositas desde vuestro último enfrentamiento, pero no tendrás problemas para vencerle una vez más. La mayor parte del tiempo él confiará en su fuerza física, que causa unos 800 de daño, pero a veces usará Piro++ y Fulgor en lugar de su fuerza bruta. Empieza la batalla lanzando Triple sobre uno de tus colegas y luego haz que éste aplique Coraza, Revitalia y Prisa a todo el resto. A continuación extrae unas magias Aura de Seifer —si las tiene— y lánzalas también sobre tu grupo. Esto les permitirá a tus personajes utilizar Técnicas Especiales sin que se reduzcan vuestros puntos de vida y causando unos daños máximos. A Seifer le puedes mangar objetos valiosos y por ganar la batalla recibirás 40 PH.



Extráele magia Aura a Seifer y lánzala sobre tu grupo para que puedan utilizar Técnicas Especiales durante la batalla. Cuando estés listo para machacarle arréale con todo lo que puedas y, antes de rematarlo del todo, acuérdate de usar el ataque Arrebatar hasta que te diga "No tiene nada".

El Mundo del Tiempo Comprimido



Vuelve al puente donde luchaste contra IB-8 y ve por la escalerilla que hay a mano derecha para llegar al Nicho de Adel.



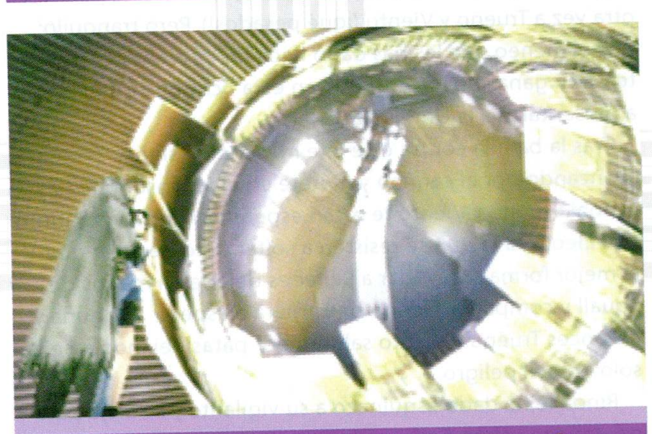


Squall y su grupo han conseguido crear el Mundo del Tiempo Comprimido y emprenden su viaje. Verás cómo atravesáis varios paisajes antes de llegar a la casa de Edea.

Tras la batalla con Seifer vuelve a la zona donde te las viste con la Unidad IB-8 del capítulo anterior y sube a la estructura por la parte derecha. Sube por la segunda escalerilla y saca unas magias Petra del punto de extracción oculto que hay por ahí. Baja otra vez y sigue avanzando por el conducto inclinado hasta arriba del todo. Gira a la derecha hacia otro puente y luego cruza recto el puente para entrar en la cueva que verás delante de ti, donde encontrarás a Seifer y a Rinoa ante la bruja Adel. Descubrirás que Adel tiene a Rinoa pegada a su pecho en plan escudo y, por lo tanto, deberás ir con mucho cuidado para no herirla, ya que si Rinoa muere se acabará la partida.

Después de la batalla aparecerán Laguna y Eleone; ésta última utilizará su magia para mandar a Rinoa hacia atrás en el tiempo. Poco después de que esto suceda, Eleone llamará a Rinoa de vuelta al presente y será creado el Mundo del Tiempo Comprimido. Squall y sus compañeros viajarán por el tiempo sin saber muy bien qué pasará ni adónde irán a parar. Squall les dice a los integrantes del grupo que hay que ir a casa de Edea. Eso es lo que haréis, pero guarda la partida en el punto de grabación antes de tomar el camino que lleva a una habitación oscura, ya que en esta estancia tendrás que pelearte otra vez. En esta ocasión tus enemigos serán una pandilla de brujas del pasado que Artemisa ha enviado hasta aquí al comprimir el tiempo.

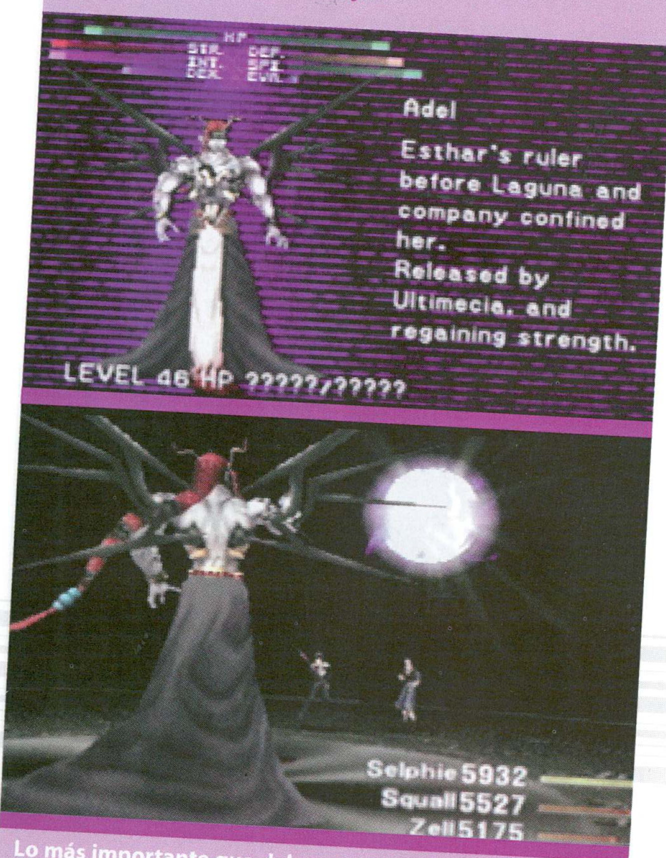
Tras la batalla el grupo se encontrará fuera de la casa de Edea. Ve directamente hacia la derecha y cruza la puerta para



Adel se despertará y acoplará el cuerpo de Rinoa al suyo para que tengas que pensártelo dos veces antes de invocar a un GF o usar una de tus magias.

JEFE - ADEL

Esta batalla es chunga porque tienes que concentrarte en dispararle a Adel sin darle a Rinoa, que está acoplada delante de la bruja malvada. Si Rinoa muriera durante esta batalla el juego terminaría y tendrías que empezar desde tu última grabación, así que ni se te ocurra utilizar ataques mágicos que podrían dañarla. Adel tiene varios ataques mágicos muy potentes y utilizará Artema con cierta frecuencia, lo que puede causarte un daño de unos 2.500 (¡y eso duele!). Mantén tus niveles de vida a tope lanzando Revitalia sobre tu grupo incluyendo a Rinoa, ya que Adel le drenará Vitalidad a tu morenita favorita para mantener en forma su propio nivel de vida. No pares de usar tus ataques físicos contra Adel —lo mejor es que manejes personalmente a Squall con su técnica Samurai— y utiliza magias Cura++ para curar a tu grupo (y a Rinoa) cuando haga falta. Llegará un momento en que Adel se tambaleará y podrás asestarle el golpe mortal. Aprovecha también para quitarle un par de objetos majillos a esta bruja.



Lo más importante que debes recordar durante esta batalla es que tienes que proteger a Rinoa a toda costa, ya que la necesitas para crear el Mundo del Tiempo Comprimido. Lanza Revitalia sobre tu grupo y sobre Rinoa, y utiliza tus ataques físicos para darle a Adel.



Desde la playa divisarás por primera vez el Castillo de Artemisa. Comprueba todos tus enlaces y sube por la cadena para enfrentarte a la traca final.



La bruja Adel forma parte de las filas de Artemisa y le agradece a Rinoa su colaboración temporal con la causa utilizándola como escudo humano.



Tras vencer a Adel, y antes de dirigirte al Castillo de Artemisa, te las verás con unas cuantas brujas. El `blandi-blub' de esta imagen es la jefa de la tropa.



Tres Portales

Mientras subes por la cadena verás tres portales a mano izquierda. Si das un salto y te metes en ellos podrás acceder al mapa del mundo y recoger unos cuantos objetos, así como mejorar tus armas y obtener unas cuantas cartas más. Aquí tienes la lista de sitios a los que lleva cada portal:

Portal 1	Cerca de la base de misiles
Portal 2	Llanuras de Centra
Portal 3	Bosque Grandidieri (Esthar)



He aquí la gran jefa india, a la que te podrás cargar siguiendo los pasos que te indicamos en el recuadro de la derecha.

salir por la que da al Norte, por la que saldrás a la playa. Cuando llegues a la playa, la bucólica escena marítima se desvanecerá y en su lugar aparecerá ante ti una descomunal cadena por la que podrás caminar hasta la entrada del Castillo de Artemisa.

Pon rumbo al Norte para hallar un punto de extracción del que podrás sacar magia Triple y a continuación sigue en esa dirección hasta que llegues a la cadena grande. Sube por ella hasta arriba del todo y guarda la partida antes de subir las escaleras que te llevarán definitivamente al interior del Castillo de Artemisa.

JEFE - BRUJAS

Cuando empiece esta batalla tendrás que luchar contra unas cuantas parejas de brujas debiluchas que desaparecerán y reaparecerán en varias zonas del tiempo. Ninguna de ellas es muy fuerte y te las quitarás de encima fácilmente. Usarán magias elementales de alto nivel contra ti, pero si tú aplicas la magia Revitalia sobre tu equipo estos ataques no te harán demasiado daño.

Quítales a estas dos criaturas del averno tantas Piedras Meteo como puedas (cada vez que reaparezcan tendrán otro de estos preciosos objetos), y en un momento dado se presentará en escena la Jefa de verdad, que es una criatura con pinta de mala-muy-mala y con un montón de poderes mágicos. Esta bruja es un poco más dura de pelar que las primeras porque contraataca automáticamente casi cada vez que ella recibe, pero no es inmune al sueño si tienes enlazada la magia Morfeo a tu ataque EST.

Al cabo de un rato este monstruo se preparará para lanzar una magia Artema y a partir de ese momento empezará una cuenta atrás de cinco segundos. Durante ese período ella no contraatacará tus embates, así que aprovecha para curar rápidamente a tus colegas y atacar con toda la potencia que puedas desplegar. Un buen truco en esta batalla consiste en lanzar Triple sobre uno de los miembros de tu equipo para que pueda curar a todo el resto de una sola pasada. Esto te permitirá contar con dos personajes libres que se pueden dedicar a herir gravemente a la Bruja. Cuando consigas ganar esta batalla obtendrás varias Piedras Fulgor y nada menos 55 Puntos de Habilidad.





Antes de enfrentarte a la Bruja jefa de verdad tendrás que liquidar a varias hermanitas menores suyas. Asegúrate de curar a tu grupo cuando empiece la cuenta atrás y entonces utiliza tus técnicas especiales para liquidar definitivamente a esta criatura.

Castillo de Artemisa



No hace falta que repartas tus GF y tus magias entre los seis guerreros; puedes apañarte manejando siempre a tus tres favoritos.

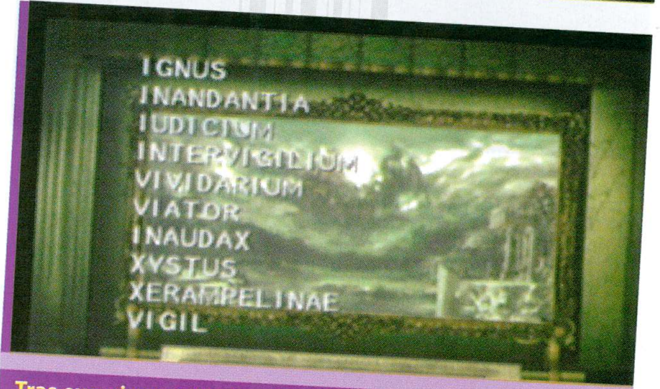
Antes de entrar en el castillo te pedirán que dividas a tu grupo en dos equipos. Asegúrate de que Squall y los dos compañeros que escojas para él tengan asignados todos los Guardian Forces y que todos sus parámetros tengan magias enlazadas, y luego sube las escaleras para entrar en el castillo. Una vez en el interior de este lóbrego edificio, los sirvientes de Artemisa os robarán vuestros poderes y os dejarán una sola alternativa: ¡atacar! Además, verás unos extraños cilindros de luz verde; son Puntos de relevo, y si pasas por ellos tendrás la opción de pasar a controlar los tres miembros del segundo equipo, relevar a alguno de los tres que estés manejando o no realizar ningún cambio. ¿Entendido? Pues sube las escaleras y te presentaremos oficialmente al primero de los sirvientes de Artemisa: Esfinge.

Cuando la batalla haya terminado podrás escoger cuál de tus poderes quieres recuperar primero. La habilidad Magia es una buena opción, ya que te dará la oportunidad de usar magias de tipo Cura, Lázaro y Esna. Pasa por las puertas que hay en lo alto de las escaleras y ve caminando por esa planta hasta que, de repente, la lámpara de araña se caiga y te mande a la habitación de debajo. Inclínate hacia delante y abre la trampilla que hay en el suelo; baja por la escalera en espiral, ponte justo debajo del bicho de colores que está levitando y, cuando pulses X (acuérdate antes de cambiar Ningún encuentro y Ojo observador) te encontrarás al segundo lacayo de Artemisa: Neodragón.

JEFE - ESFINGE

Si antes de entrar en el castillo te tomaste el tiempo necesario para ajustar las estadísticas de cada uno de tus colegas de equipo, con este monstruo no deberíais tener grandes problemas. Él invocará a otros monstruos para que acudan a echarle un cable durante la batalla, pero tú no te dejes despistar y concentra toda tu capacidad de ataque en el Jefe. En este caso no hay tácticas especiales que usar, o sea que limítate a lanzarle ataques sin parar con tus armas hasta dejarle hecho polvo. Entonces caerá y morirá. Por ganar esta batalla recibirás dos Piedras mágicas, un Superelixir y 30 PH (o alguno más, si te cargas a los monstruos que invoque la Esfinge).





Tras examinar todos los cuadros de la galería, al mirar el grande de la izquierda tienes que seleccionar las palabras VIVIDARIUM, INTERVIGILIUM, VIATOR.

JEFE - NEODRAGÓN

Esta batalla se las trae. Es mucho más difícil que la anterior, aunque no es imposible ganarla si enlazas tu magia correctamente. Cada vez que le arrees a Neodragón, él contratacará con su Ultradescarga, que puede causar un daño de hasta 3.000 en todo tu grupo. Para liquidar a este jefe tendrás que enlazar magias de ELM Rayo a tu defensa con el fin de reducir el daño de su ataque o absorberlo; si no tienes muchas Electro+ y Electro++, dáselas todas a Squall; enlázale también a su FRZ y VIT las magias más potentes, como Fusión y Artema, para asegurarte de que podrá darle bastante duro a esta sabandija. El otro ataque principal que te obliga a estar alerta es Embestida, un movimiento de cola que puede provocar más de 3.000 de daño a un solo personaje. Utiliza tus ataques más potentes y magias Piro y Hielo para cargarte a esta bestia y recibirás un Motor de jet y 30 PH.

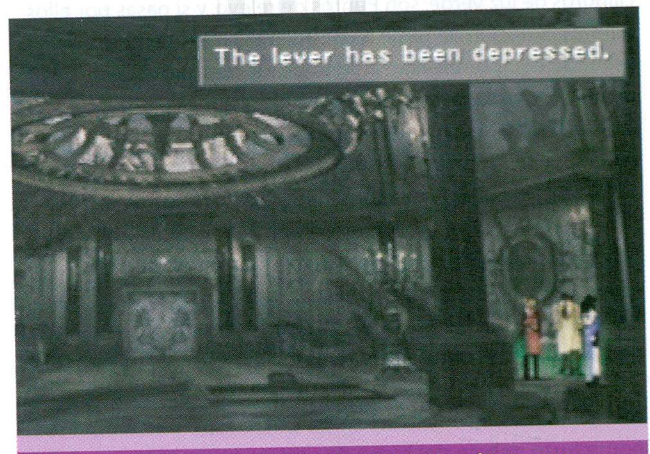


Una vez que te hayas librado del segundo de los lacayos de Artemisa podrás escoger cuál es el siguiente poder que quieres recuperar; a menos que todos tus personajes estén a tope de las magias más potentes, selecciona Extraer para aprovechar los puntos de extracción que irás encontrando en el castillo. Luego enlaza Ningún encuentro y Ojo observador y ve a la esquina derecha más lejana a por unas magias Aura que podrás sacar del punto de extracción oculto que hay ahí. Vuelve a subir por la escalera de espiral y ve hacia la puerta de la izquierda. Sigue el pasillo hasta el final y luego sal por la puerta de la derecha para



Gigante es un graciosillo que se carcajea de tus ataques y de casi todos tus Guardian Forces. Preséntale a Diablo y tus magias Fusión y Gravedad, y te reirás tú el último.

Nota 1: Dentro del castillo puedes tener encuentros muy desagradables; algunos de los bichos más repelentes del mundo de Final Fantasy VIII (como el Molbol) andan a su aire por aquí, o sea que es prácticamente obligatorio llevar "puesta" la capacidad Ningún encuentro hasta el instante anterior a la aparición de cada Jefe. Justo antes de que aparezca, es mejor que cambies Ningún encuentro por alguna habilidad que te sea más útil para el combate, como FRZ+40%, Contraataque o VIT+80%. Ojo observador tampoco te servirá de nada durante estos asaltos, así que si lo tienes habilitado durante tus paseos por el castillo recuerda cambiarlo por algo más útil justo antes de cada reunión de trabajo con el jefecillo de turno. De la misma forma, cuando termine el combate lo primero que debes hacer es volver a enlazar Ningún encuentro; no querrás que un Mosquito mate al único de tus compañeros que ha sobrevivido por los pelos a un Jefazo, ¿no?

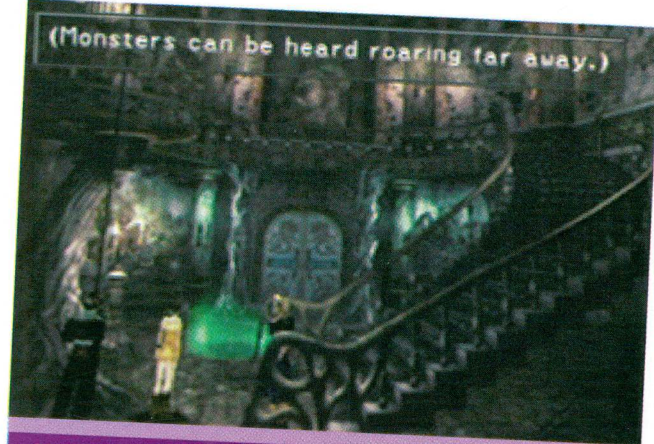


Para que la lámpara no se caiga del techo tienes que llevar un equipo a este Punto de relevo y pulsar ✕. Intuitivo, ¿eh? Estos japoneses se montan cada puzzle...

JEFE - GIGANTE

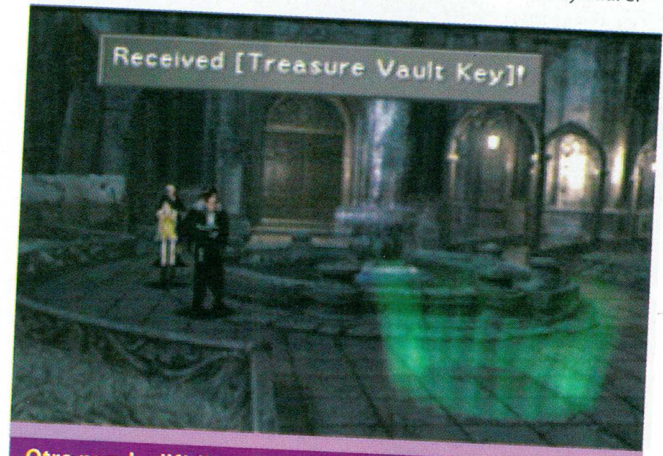
Este enorme monstruo, que es como un Férreo de Esthar pero con mucha más mala leche, está muy bien protegido y es capaz de causar una gran cantidad de daño en muy poco tiempo. Tiene dos ataques básicos con su espadón visigodo: uno vertical que puede recortarte unos 1.200 puntos de VIT, y otro horizontal que de una sola vez puede hacer rebanaditas con el índice de vitalidad de tus tres personajes. La única forma de vencer a esta bestia consiste en utilizar ataques con magia y con Diablo, ya que los ataques físicos no sólo no sirven de nada contra este monstruo, sino que, además, se cachondeará de ellos... a menos que le lances una Fusión y te dediques a aporrearle de lo lindo. La clave de esta batalla está en las magias Gravedad que le puedes extraer libremente a Gigante (siempre y cuando Extraer sea una de las habilidades que has recuperado), pero no te las quedes: ¡tíraselas! No dejes que quien tenga a Diablo haga otra cosa que invocarle una y otra vez, y la batalla durará bastante menos de lo que piensas. Lanza Revitalia sobre todos tus colegas y no pares de tirarle magias Gravedad al bicho hasta que sólo le causen 200 de daño. Cuando llegues a este punto utiliza tus debilitados ataques físicos para propinarle el golpe de gracia. Por ganar recibirás una Coraza Diamante y 30 PH.





¿Monstruos? No tengas miedo; sólo hay que activar la capacidad Ningún encuentro del Guardian Force Diablo, y en el castillo no te enfrentarás más que a los jefes.

regresar al vestíbulo. Ahora puedes salir para guardar la partida y resucitar a quien lo necesite. Sube de nuevo por las escaleras hasta arriba del todo y dirígete hacia la derecha, donde verás otra puerta. Crúzala y baja hasta abajo del todo de las escaleras. Entra por la puerta del Norte y encontrarás una galería de arte con un montón de cuadros. Examina las obras de la primera planta y después sube las escaleras de la derecha para echarles un vistazo a las pinturas de la galería de arriba. Cuando te los hayas mirado bien vuelve a bajar las escaleras y ve al cuadro grande que hay a mano izquierda; antes de pulsar X, es el momento de verificar todos tus enlaces. El texto está demasiado borroso como para leerlo, pero si adivinas el nombre aparecerá otro de los sirvientes de Artemisa en la base de las escaleras. Y ahí va nuestra ayuda: el



Otro puzzle difícil. ¿Cómo ibas a imaginarte que en la parte anterior izquierda de la fuente estaba la llave de la Sala del tesoro?

Nota 2: Cuando acabe un combate, no podrás resucitar los miembros de tu equipo que hayan quedado K.O. a menos que salgas al exterior. Un Planetconsejo: hazlo, y de paso graba la partida después de cada Jefe.

JEFE - DOLMEN

Este monstruo cuenta con un ataque bastante chungo llamado Cañón megaláser que puede causar un daño de unos 1.500 a todos los miembros de tu grupo. Además, Dolmen puede invocar a unas versiones en miniatura de sí mismo llamadas Minimen que actúan como aliados de la bestia disparando un Cañón miniláser menos potente, aunque bastante molesto. De todas formas, esta batalla no debería darte muy mala vida si empiezas lanzando Revitalia sobre tu grupo y luego concentras toda tu potencia de ataque en el propio Dolmen; lanzarle una Fusión a este engendro mecánico es buena idea, porque así tus ataques físicos le harán mucho más daño. Pasa de los Minimen porque no son tan dañinos y desaparecerán cuando Trauma muerda el polvo (si no antes, porque cuando el robot se vea en apuros les drenará la vida). No pares de azuzarle y recibirás un Papiro de Ataque Elemental junto con al menos 30 PH.



nombre del cuadro es VIVIDARIUM, INTERVIGILIUM, VIATOR (según parece, este latinajo significa "Mensajero durmiendo en el jardín").

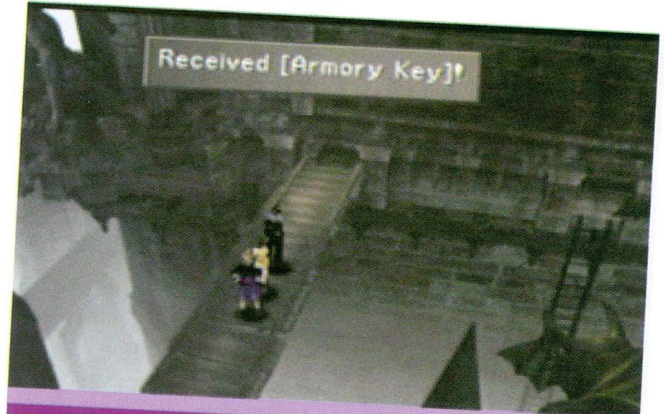
Tras la batalla, puedes escoger el siguiente poder a recuperar. Te sugerimos que elijas Guardian Forces, porque si no los puedes invocar en la siguiente batalla lo tendrás más bien chungo. cura a todos los integrantes de tu equipo y sal del castillo si quieres resucitar a alguno de ellos y grabar la partida. Después vuelve a la galería y sal por la puerta del Norte para encontrar unas escaleras oscuras y sombrías que llevan a una pequeña mazmorra. Baja las escaleras hasta el final y paséate por la celda de la izquierda. Al entrar en ella la puerta se cerrará de golpe tras de ti y tendrás que encontrar la llave para escapar. Examina el cadáver que hay en el rincón y la hallarás en su mano. Sin embargo, al cogerla se presentará otro de los sirvientes de Artemisa.

Cura a tu equipo después de esta batalla, utiliza la llave para abrir la puerta de la celda y equipa Ningún encuentro. Antes de entrar en la celda de la derecha necesitarás la llave de la sala de armas, así que vuelve a subir las escaleras y encuentra otro pasillo a la izquierda, en lo alto de la siguiente escalera. Extrae unas magias Cura del punto de extracción que hay oculto tras los escombros y sigue por el pasaje. Móntate en el ascensor pequeño para descender hasta la planta baja y luego dirígete al Sur por el corredor hasta que puedas girar por otro pasillo a la derecha. Te encontrarás de nuevo en el vestíbulo del castillo, así que regresa al pie de las escaleras y pisa el interruptor para cambiar al otro grupo. Transfiere a alguien de este grupo los enlaces de quien tenga el GF Diablo para que el segundo grupo disfrute de la habilidad Ningún encuentro durante sus breves correteos por el castillo. Entonces lleva al nuevo grupo a través de la puerta que hay a mano izquierda y sigue el corredor que rodea el lugar donde se desplomó la lámpara de araña. Coloca a tu equipo en el centro del

JEFE - CRISTALINO

Este jefe puede resultar bastante desagradable si no estás preparado, ya que contraataca cada vez que le atacas físicamente. Estos contraataques pueden causar un daño de alrededor de 3.000, o sea que si tu grupo no está en muy buena forma podrías tener problemas graves. Las buenas noticia son que tiene mucha menos VIT que Gigante y que los GF le hacen bastante pupa. Empieza la batalla lanzando Revitalia sobre todos tus colegas y luego échale Fusión a Cristalino para debilitar sus defensas. Ahora usa tus GF más potentes y magias Gravedad para que este monstruo sepa lo que es sufrir. Cristalino no contraatacará a tus Guardian Forces, así que echa mano de ellos tanto como puedas para cargarte a este monstruo. Cuando la batalla esté tocando a su fin, este cenutrio lanzará Artema para dejar hecho polvo a tu grupo, así que estáte preparado para ello. Por vencer a esta bestia parda recibirás un Papiro de Defensa ELM y 30 PH.

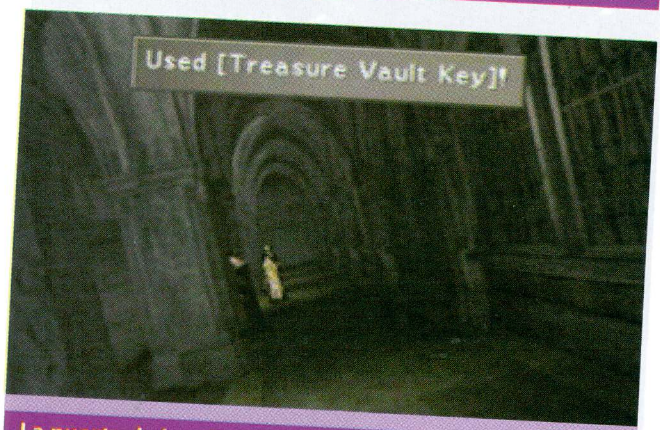




Si no mantienes pulsado ▲ al caminar por esta pasarela, la llave de la sala de armas caerá al vacío y tendrás que ir a buscarla al arroyo que hay en la sala del foso.



Al final de esta escalera de espiral tendrás que hacer equilibrismos y saltar sobre una campana para pasar al balcón de enfrente.



La puerta de la sala del tesoro no es demasiado visible; está justo al lado de la primera arcada que se ve a la izquierda.

punto interruptor que hay aquí y apretarás una palanca oculta. Ahora vuelve a tu grupo principal y sube las escaleras hasta arriba del todo. En este momento podrás cruzar por debajo de la lámpara sin que ésta se suicide y a continuación cruzarás la puerta que hay al otro lado para vértelas con otro de los sirvientes de Artemisa (ya les echabas de menos, ¿eh?).

Vuelve al vestíbulo del castillo y baja las escaleras hasta abajo del todo. Cruza la puerta que hay a mano izquierda y da la vuelta para ir a la estancia que está situada debajo de la lámpara. Dirígete al Norte por la puerta que da a un pequeño patio y ve hacia la parte izquierda para sacar unas magias Freno del punto de extracción. Examinando la parte anterior izquierda de la fuente encontrarás la llave para el sala del tesoro; te hará falta después. Ahora sal del castillo, restaura tus vitalidades y graba. Luego vete a donde la sala justo anterior a la de Gigante y ve a la derecha. Busca junto al agua y encontrarás otra llave. Entra por la puerta de al lado y estarás en la sala de armas. Tómate tu tiempo para curar a tus personajes, enlazar tus magias y seleccionar las habilidades necesarias; consulta el recuadro de Gargantúa para ver qué te interresa más. Ve hacia el fondo, examina por ahí y comenzará el aperitivo del enfrentamiento contra Gargantúa, que estará amenizado por el trío musical Faz, Siniestra y Diestra.

JEFE - GARGANTÚA

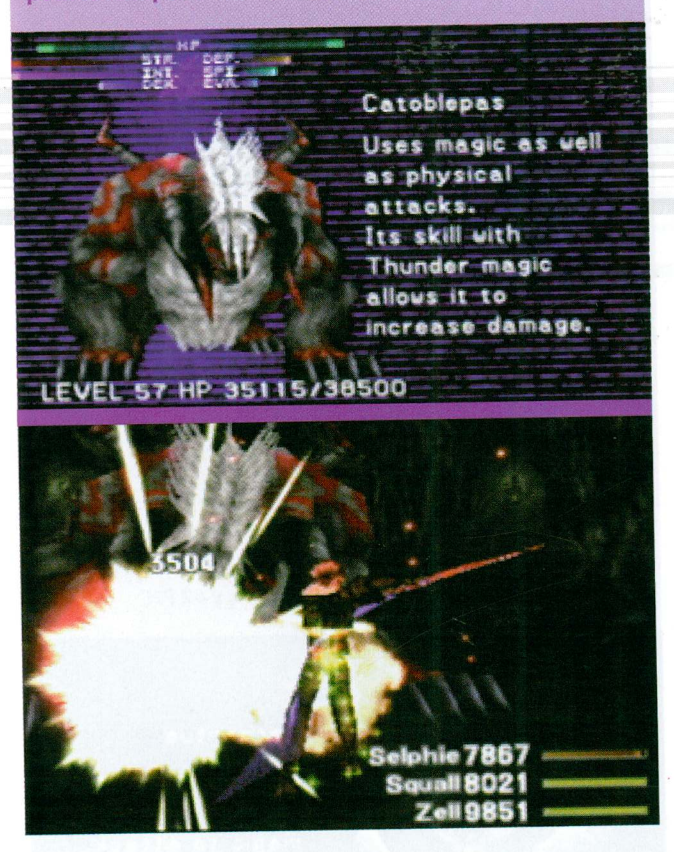
Tanto Faz y compañía como Gargantúa son especialistas en alterarte los estados, así que protégete bien: que cada personaje lleve uno de los tres GF que ofrecen defensa EST. Protégete sobre todo contra Mutis y Locura para no perder el control de nadie ni la posibilidad de usar magias. Muy importante: asigna a Alejandro al personaje más afín con él, porque es clave que su invocación sea lo más rápida posible.

Cuando borres del mapa a Faz y sus manitas, Gargantúa aparecerá sin darte ni un respiro. Es un verdadero cabrito: contraataca con un movimiento llamado Manos vengativas que en tres tandas puede acabar con cualquiera. Cuando no utilice este movimiento, Gargantúa pondrá en práctica un ataque de Ojos malvados que provoca numerosos cambios de estado en tu grupo. Empieza la batalla invocando a Cerbero (o lanzando Triple sobre uno de los integrantes de tu equipo) y luego aplica Revitalia, Coraza y Aura a los tres. Entonces ataca a Gargantúa con Alejandro y —si has optado por recuperarlas— tus Técnicas Especiales, y en poco tiempo acabarás con él. Cuando ganes recibirás un Anillo de vida, una Manilla de Lun, una Manilla de Osiris y 42 PH.



JEFE - CATOBLEPAS

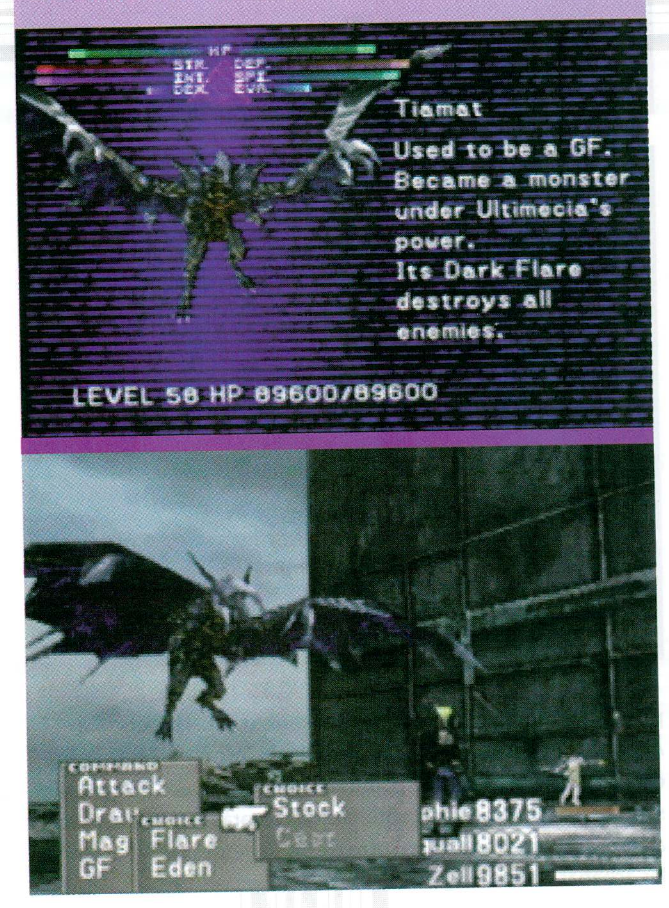
Este monstruo puede ser muy peligroso para vuestros niveles de vida si no te preparas de forma adecuada. Tiene un ataque consistente en lanzaros la zarpa que puede causar unos daños terribles (incluso más de la mitad de tu VIT), y también utiliza magias Electro súper potentes. El truco consiste en tener 100 magias Electro++ enlazadas a la defensa ELM; si lo haces, al atacarte con magia Catoblepas te regalará VIT en lugar de dañarte. Eso sí: ni se te ocurra invocar a Quetzal, o también le estarás regalando vitalidad. Para empezar, lanza Revitalia y Aura sobre tu grupo y echa mano de Eolo, Leviatán y tus técnicas especiales para despanzurrar a este monstruo. Ten cuidado hacia el final de la batalla porque Catoblepas utilizará magia Meteo como último ataque, así que asegúrate de tener un mínimo de 4.000 puntos de vida. A esta bestia le puedes extraer magias Meteo, que te serán muy útiles para próximas batallas (¡sí, aún queda alguna!). Por vencer a Catoblepas recibirás un Papiro de ataque EST y 30 PH, y podrás recuperar otra de tus habilidades.



Relájate un momento mientras curas a tus amigos y restituyes cualquier cambio de estado negativo que podáis haber sufrido, y luego busca entre las numerosas armaduras para descubrir un punto de extracción de Artema. Haz acopio de unas cuantas magias de estas tan potentes y sal de la mazmorra para subir las escaleras hacia la izquierda. Cruza el pasillo inestable y salva tus

JEFE - TIAMANT

Este enorme monstruo tiene una pinta horrible, pero en realidad no es gran cosa. Si utilizas la técnica adecuada podrás ganarle sin problemas. Tiamant sólo ataca con Fulgor negro, que causa mucho daño pero que tiene una cuenta atrás muy larga. Así que, mientras este jefe se prepara para atacar, tú aprovecha para lanzar magias Escudo, Revitalia y Aura sobre todos tus compañeros. Antes de atacar tú a Tiamant, acuérdate de extraerle un nuevo Guardian Force llamado Edén, y a continuación utiliza tus Técnicas Especiales y ataques potentes con Guardian Force para cargarte a este bicho. Quienes tengan enlazada la magia Fulgor en cantidad suficiente absorberán el ataque, así que repártela entre tus tres combatientes, enlázala y luego extráele esta maigia a Tiamant hasta que ya no te quepa ni una más. Si esto te sale bien, ni siquiera hará falta que uses Revitalia; una buena Fusión, y a aporrearle se ha dicho. Si no, Revitalia y Escudo deberían bastar para que sus ataques Fulgor negro no hicieran mella en tus filas. Esta bestia descomunal tiene un montón de puntos de vida y tardarás un rato en librarte de él, vale la pena: ya sólo te quedará vencer a la bruja. Cuando derrotes a Tiamant recibirás un Papiro de defensa EST y 30 PH, así como la última oportunidad de recuperar una habilidad más.



JEFE - ARTEMISA

Todo el juego que has recorrido hasta ahora te ha servido para prepararte de cara a esta batalla. Además de una señora bastante descocada,, Artemisa es de largo el enemigo más difícil al que debes enfrentarte. Necesitarás todas las habilidades y objetos que hayas recogido a lo largo del juego. Artemisa utiliza magias Artema, Meteo, Sanctus y muchas otras muy potentes, así como la habilidad que tiene para invocar Guardian Forces dispuestos a luchar contra ti. Aquí no puedes andar escogiendo a los personajes que quieres que luchen; los más débiles seguramente morirán en el proceso y, a medida que vayan cayendo, se perderán en el tiempo si no usas Lázaro rápidamente. Entonces otro de los miembros de tu grupo acudirá para reemplazarle y ayudarte contra la bruja. Cuando Artemisa haya recibido algunos palos llamará a Gryphus para que se enfrente a ti y ella se retirará temporalmente de la escena. Para esta batalla puedes usar las técnicas corrientes, pero no pierdas de vista en ningún momento tus niveles de vida. Te será de gran ayuda lanzar magias Revitalia, Escudo y Aura, pero estas magias no bastarán; para terminar la pelea con éxito también te hará falta habilidad. Gryphus es muy duro de pelar y tiene un ataque llamado Onda expansiva que machacará a cualquiera que tenga menos de 4.000 puntos de VIT, y a veces aún más. Cuando consigas atizarle lo suficiente, Artemisa volverá con el Guardian Force y la batalla se pondrá otra vez al rojo vivo. No dejes de arrearle al monstruo con tus técnicas especiales y tus magias más potentes, como Artema y Meteo. Cuando la bestia muera podrás tomarte un breve respiro antes de que la verdadera Artemisa aparezca en escena para tomar personalmente el control de la batalla. Este monstruo va sobrado de puntos de vida y cuenta con unos cuantos ataques repugnantes, incluido uno que deja a tu grupo con un solo punto de vida. Utiliza tu colección de Superelixires para reponer rápidamente tu salud y sigue usando las técnicas especiales -—previo uso de Fusión— para atacar a la bruja. Tras un largo rifirrafe, llegará un momento en que la vieja no podrá más. ¡Felicidades, has vencido a Artemisa! Ahora puedes relajarte y disfrutar de la impresionante secuencia final.



progresos en el punto de grabación. Entonces ve a la planta baja en el ascensor y, en el próximo pasillo, encontrarás la puerta de la sala del tesoro justo al lado de la primera arcada que se ve a la izquierda. Si has seguido nuestras instrucciones ya tendrás la llave, y en el interior de esta sala hallarás cuatro cofres que se abrirán y cerrarán siguiendo combinaciones. Antes de toquetearlos, enlaza bien tus magias y habilidades. A continuación examina primero el tercer cofre comenzando por la izquierda, luego el primero, después el cuarto y, por último, el segundo. Ya tendrás encima a Catoblepas.

Saca unas magias Sanctus del cofre del medio y vuelve por el interior del castillo hasta la fuente del patio. Cruza las puertas que quedan en la parte más lejana y sube las escaleras que hay a mano derecha para volver a pasar por el puente desvencijado. Cruza la puerta que verás justo enfrente de ti y empieza a subir por la rampa en espiral hasta que llegues a lo alto de la torre.

Aprieta el botón X para saltar a la campana y ve montado en ella hasta una pequeña plataforma que hay al otro lado. Avanza por el hueco que hay a la derecha y encontrarás al último de los sirvientes de Artemisa: Tiamant.

Regresa al interior de la torre del reloj y utiliza la campana para saltar de vuelta a la rampa en espiral. Sigue subiendo hasta lo alto y saca unas magias Paro del saliente de la izquierda. No es mala idea dar un paseíto sin activar Ningún encuentro; así Edén ganará PH y podrás apoyarle durante la batalla final. Ve hacia el Sur y cruza la fachada del reloj para encontrar una escalerilla por la que podrás bajar. Hazlo y, cuando llegues abajo del todo, sigue el camino hasta que veas a la izquierda un punto de grabación en el que guardar tus avances. Comprueba que has enlazado un Guardian Force a todos tus personajes y que has curado completamente a tus colegas; la batalla final está cerca y debes estar preparado.

Guía para dominar los Guardian Forces

Estos seres mágicos son la clave para disfrutar a tope de *Final Fantasy VIII*; sigue nuestros consejos y tus aventuras junto a Squall y compañía serán un remanso de tranquilidad, pero si desaprovechas sus capacidades tendrás bastantes más problemas de los que necesitas.

CONSEJOS BÁSICOS

1. No dejes pasar ni un Guardian Force de los que se cruzarán en tu camino durante la partida. También es muy aconsejable alistar en tus filas a los GF opcionales, aunque algunos son mucho más difíciles que otros. En cuanto un GF se una a ti, enlázalo al personaje que más te interese — recuerda examinar nuestra tabla completa de habilidades de GF— y selecciona la capacidad que más te interese.

2. La primera habilidad que tienen que desarrollar los GF más poderosos es Apoyo. Cuando la aprendan (tardarán muy poco: sólo hacen falta 10 PH), tienes que mantener pulsado Select durante su invocación y apretar SSS como un loco hasta que aparezca una cruz sobre el icono; cuando ésta desaparezca, vuelve a martillear el botón tan rápido como puedas. La potencia del ataque aumentará proporcionalmente al índice que hayas logrado al final de la invocación (el máximo es 250), por lo que es más fácil apoyar el ataque de los GF con animaciones más largas como Eolo, Alejandro o —sobre todo— Edén.

3. Usa el GF adecuado para cada ocasión. Es muy sencillo: si un enemigo absorbe ELM Fuego, por ejemplo, no le eches encima a Ifrit. Excepto Tomberi, Cerbero y Rubí, los GF no adscritos a ningún elemento son muy eficaces contra casi todos los enemigos; úsalos una y otra vez y se enterarán esos monstruos de quién eres.

4. Cuando al final de un combate veas que un Guardian Force ha aprendido una habilidad, acude al menú GF para seleccionar la siguiente que te interese; si no lo haces, el GF escogerá automáticamente una habilidad que, con toda probabilidad, no será la que más te interese a ti.

5. Intenta que cada personaje use siempre los mismos GF. Éstos se vuelven afines a quienes les invocan, con el resultado de que el tiempo de espera es más corto. Cuando la afinidad llega a 999, el GF sale a la batalla en un santiamén.



CÓMO AGRUPAR LOS GUARDIAN FORCES

Casi nadie desaprovecha totalmente las capacidades de los GF, pero también son muy pocos los que les sacan el máximo provecho. La clave para convertirte en un maestro de FFVIII consiste en agrupar los Guardian Forces de tal forma que cada uno de los tres miembros de tu equipo pueda enlazar magias a todos sus parámetros básicos, elementales y de estado. De este modo, todos los miembros de tu grupo podrán optimizar su fuerza, su vitalidad y sus demás parámetros básicos, y también contarán con la máxima protección posible contra elementos y estados alterados. Si no lo haces así, Squall y compañía seguramente serán mucho más vulnerables a los múltiples peligros que les acechan, cosa que ya a mediados del primer disco empieza a resultar peligrosa. La cuestión es mantener siempre unidos a los Guardian Forces de cada grupo; cuando el desarrollo de la partida te obligue a sustituir uno de los miembros de tu equipo por otro, tienes que transferir todos sus enlaces, GF y magias a su sustituto (por suerte, con la opción Relevo del menú principal esta tarea es un juego de niños). La buena noticia es que no tienes por qué devanarte los sesos: PlanetStation te ofrece en bandeja la fórmula mágica:

GRUPO A	GRUPO B	GRUPO C
Quetzal	Shiva, Sirena	Ifrit
Hermanos	Diablo	Rubí
Cerbero	Alejandro, Eolo	Leviatán

TABLAS DE HABILIDADES DE LOS GUARDIAN FORCES

		QUETZAL	SHIVA	IFRIT	SIRENA	HERMANOS	DIABLO	RUBÍ	LEVIATÁN
	Elemento	Rayo	Frío	Fuego		Tierra			Agua
ENLACES BÁSICOS	Enlace VIT	●		●		●	●	●	
	Enlace FRZ		●	●		●			
	Enlace RST	●	●					●	
	Enlace PM	●			●		●	●	●
	Enlace ESP		●			●			●
	Enlace PNT						●		
ENLACES ELM Y EST	Ataque ELM	●	●	●		●			●
	Defensa ELM	●	●	●		●			
	Def. ELM x2	●	●	●					●
	Ataque EST				●			●	
	Defensa EST				●			●	
	Def. EST x2				●			●	
	VIT					60%	20%	20%	
	FRZ			20%					
	RST		20%					20%	
	PM	20%			20%		20%		
	ESP	20%	20%	20%		20%			20%
	Apoyo GF	●	●	●	●	●			●
OTRAS HABILIDADES		Carta	Condena	Acometida	Sanar	Defensa	Sacrificio	3 HAB	Recuperar
		Magia ELM Rayo	Magia ELM Frío	Magia ELM Fuego	Premio en PM	Proteger	Arrebatar	Premio en RST	Premio en ESP
		Magias clase +		Municiones	Ojo observador	Premio en VIT	3 HAB	Autoespejo	Autopoción
		Convertir cartas			Magia de vida		Mitad encuentros	Contraataque	Magia de apoyo
					Remedios EST		Ningún encuentro	Remedios VIT	Remedios GF
					Objetos varios		Magia de Tiempo-Estado		
							Magia de estado		

		EOLO	CERBERO	ALEJANDRO	HELLTRAIN	BAHAMUT	CACTILIO	TOMBERI	EDÉN
	Elemento	Aire		Sacro	Veneno				
ENLACES BÁSICOS	Enlace FRZ	●	●						
	Enlace PM		●						
	Enlace ESP		●	●					
	Enlace RAP	●	●						●
	Enlace EVS						●		●
	Enlace PNT		●						●
	Enlace SUE						●		
ENLACES ELM Y EST	Ataque ELM	●		●	●				
	Defensa ELM	●							
	Def. ELM x2	●		●					
	Def. ELM x4			●	●				
	Ataque EST		●		●				
	Defensa EST		●						
	Def. EST x2		●						
	Def. EST x4		●		●				
	FRZ	20%				60%			
	PM					60%			
	ESP			20%					
	RAP	20%	20%						
	EVS						30%	30%	
	SUE						50%	50%	50%
	Apoyo GF	●		●	●	●		●	●
OTRAS HABILIDADES		Absorber	3 HAB	Resucitar	Sacrificio	Arrebatar	Defensa	Nivel +	Acometida
		Iniciativa	Autoprisa	3 HAB	Absorber	4 HAB	Kamikaze	Nivel -	Sacrificio
			2 magias por 1	Mejorar brebajes	Autoescudo	VIT al andar	Iniciativa	Iniciativa	Engullir
				Magias clase ++	Armero a pedido	2 magias por 1	VIT al andar	Autopoción	3 Magias por 1
				Saber médico	Brebajes fuertes	Autocoraza	Premio en VIT	VIT al andar	Aprendizaje GF
						Objetos raros	Premio en FRZ	Vender más caro	
						Magia prohibida	Premio en PM	Regatear	
							Premio en ESP	Buen cliente	
							Autopoción	Tiendas a pedido	
							2 Magias por 1		
							Premio en RES		

GFs opcionales

El juego está planteado de tal forma que puedes llegar hasta el final sin verles el pelo a unos cuantos de los Guardian Forces que habitan el mundo de *Final Fantasy VIII*. Puedes pasar de ellos olímpicamente porque no son necesarios en absoluto, pero si les echas el guante te resultarán de gran ayuda y añadirán mucho sabor a tus aventuras junto a Squall y compañía.

ODÍN (DISCO 2)

Puedes ir a por él a partir del momento en que el Jardín se convierte en un vehículo anfibio (es decir, desde mediados del disco 2). Para ello tienes que acudir a las ruinas de Centra, un edificio que se encuentra en la isla que está justo



encima de la parte septentrional del continente, donde está el orfanato de Edea.

Es totalmente obligatorio hacer tres cosas antes de entrar en las ruinas: grabar la partida, poner el nivel de VIT de tus personajes al mínimo posible para que puedan usar sus técnicas especiales en cada ataque, y comprobar que tienes equipada la habilidad Ningún encuentro de Diablo para que en las ruinas no se cruce en tu camino nadie más que Odín. El cronómetro empezará a correr desde el primer instante en que pises este rupestre complejo arquitectónico: tienes 20 minutos para llegar hasta Odín y vencerle o la partida se acabará, y no querrás que cualquier bicho de poca monta te arrastre al fracaso, ¿verdad?.

Avanza siguiendo el único camino posible; cuando las escaleras se bifurquen ve a la derecha, luego móntate en la losa-ascensor y sube las escalerillas de la izquierda. Examina la esfera que hay en la sala a la que llegarás, y baja de nuevo. Examina la segunda esfera y aparecerá una escalera. Sube a toda prisa, asciende por la primera escalerilla de la izquierda y saca el ojo izquierdo de la estatua. Baja y luego sube por la escalerilla de la derecha. Pon el ojo en la estatua y te dirán el código de entrada. Saca los dos ojos y vuelve a la primera estatua. Ponle los dos ojos e introduce el password de arriba a abajo. Entra por la puerta que se habrá abierto y conocerás a Odín. Si lo haces bien, no será nada difícil. Este tipo te dará una oportunidad: no te atacará hasta que el crono llegue a cero, pero entonces tu muerte será segura. Arréale con todas tus técnicas especiales y, si ves que te va a sobrar tiempo, dedícate a extraerle magias Triple.

A partir de ahora, Odín te acompañará donde vayas, aunque no podrás enlazarle como a los demás. Aparecerá aleatoriamente al principio de algunos combates —la frecuencia de su intervención depende del parámetro SUE de tus personajes— y los ganará por ti sin que tengas que mover ni un dedo.

GILGAMESH (DISCO 3)

El Guardian Force más atípico de todo el juego; además de no poder invocarle —igual que pasa con Odín— no tiene uno sino cuatro ataques diferentes. Para conseguirlo, tienes que haber conseguido a Odín antes de luchar contra Seifer al final del disco 3. Odín aparecerá durante la batalla, pero Seifer se lo cargará y su Sable justiciero saldrá volando por los aires; entonces aparecerá la mano de Gilgamesh entre las nubes, que recogerá el arma y, a partir de ese momento, aparecerá aleatoriamente para impartir justicia.

Los cuatro ataques de Gilgamesh son muy distintos: uno es de risa y no causa casi ningún daño a los enemigos, otro es el mismo golpe de muerte súbita que tenía Odín, y los demás son unos ataques de estética muy japonesa que dejarán bastante tocaditos a tus enemigos. Un tipo majete, este Gilgamesh.

TOMBERI (DISCO 2)

Una vez que hayas superado a Odín, graba la partida y ve a las escaleras de la entrada de las ruinas de Centra. Desactiva la habilidad Ningún encuentro de Diablo —ya no habrá límite de tiempo— y merodea por allí; pronto comenzarás a darte de bruces con los Tomberis, unos seres que, pese a su apariencia simpaticona, tienen mucha mala baba (cosa que no es de extrañar, porque casi se extinguieron a causa de la persecución a la que fueron sometidos mucho tiempo atrás). Normalmente, los Tomberis tardan un poco en atacar porque se aproximan poco a poco hacia tu grupo para asestarle una cuchillada letal a uno de tus colegas, aunque a veces también te usan un ataque mágico llamado Venganza de la raza. Unos cuantos zurriagazos Samurai de Squall, y quedarán vistos para sentencia.

Tienes que cargarte aproximadamente veinte de estos Tomberis. Tras liquidar al último, la batalla continuará sin interrupción porque aparecerá el primo de Zumosol de los que has



machacado hasta el momento: el Rey Tomberi. Es duro de pelar, pero Diablo puede hacer maravillas con él. Usa la técnica Samurai de Squall y mantén siempre a un personaje con bastante VIT para que pueda resucitar con Lázaro al chico del sable pistola siempre que haga falta.

La invocación de este GF resulta divertida, pero no es demasiado eficaz. En cambio, las habilidades que puede desarrollar son muy valiosas, sobre todo en relación a tus operaciones comerciales: podrás comprar más barato en las tiendas, te ofrecerán objetos y revistas poco comunes, venderás a mejor precio los objetos que no te interesen e incluso tendrás una teletienda a la que podrás acceder desde el menú Habilidades. Por si fuera poco, podrás desarrollar comandos para doblar el nivel de tus enemigos o reducirlo a la mitad; en lugar de atacar a los monstruos, podrás reducirlos su nivel una y otra vez hasta llegar a 1, y entonces liquidarlos con un solo viaje.

CACTILIO (DISCO 3)

Para obtenerlo tienes que derrotar al Cactilión, que es como los pequeños Cactilios que puedes encontrarte en el desierto septentrional de la isla donde está el orfanato de Edea... pero en versión gigante y con muy mala uva. Cactilión está en la pequeña isla que hay frente a la costa oriental de ese desierto; aterriza sobre ella con el Lagunamov y muévete hasta dar con el cactus que aparece y desaparece por allí.

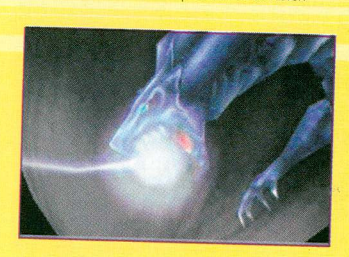
La batalla es bastante dura; este pedazo de planta mutante te atacará con sus 10.000 espinas y causará la muerte instantánea a su víctima. Por si fuera poco, puede llegar a tener 130.000 puntos de VIT y las magias Libra no te dirán cuál es su estado de salud. Lo mejor es enlazar Aqua a tu ataque ELM, usar técnicas especiales e invocar a Leviatán y Shiva. No estará de más lanzarle una magia Fusión para que le duelan más tus ataques físicos, ni tampoco usar la técnica especial Duelo de Irvine con las balas más potentes que puedas conseguir. Por supuesto, todos tus personajes necesitan magias Lázaro para resucitar a sus camaradas cuando haga falta.

El GF Cactilio será tuyo cuando derrotes al Cactilión. Como Guardian Force resulta muy útil, ya que su ataque físico Miles de espinas causa varios miles de puntos de daño en función de la cifra de las decenas de su nivel GF. Cuando esté entre los niveles entre 30 y 39 causará 3.000 puntos, y al llegar al 40 provocará un daño de 4.000 puntos. Sus habilidades son únicas: entre otras muchas cosas, permite enlazar magias a los parámetros Rapidez, Evasión y Suerte, además de desarrollar mejoras porcentuales para estos parámetros.



BAHAMUT (DISCO 3)

Móntate en el Lagunamov, activa el mapa cuadrado y traslúcido con Select y vete al rincón Sudoeste del mapa. Por allí encontrarás el antiguo laboratorio de la isla de investigación submarina, que fue abandonado hace muchos años. Graba la partida antes de entrar y en la primera sala trata de acercarte a la luz azul que hay en el centro. La habilidad Ningún encuentro no impedirá que choques una y otra vez con monstruos, pero eso no es malo porque así podrás extraer 100 magias Dolor para cada uno de tus personajes y enlazarlas a sus defensas EST (con lo que te protegerás a tope contra envenenamiento, ceguera y mudez). Haz acopio también de magias de tipo Cura y Lázaro (mejor si tienen 'pluses', claro está), porque te harán muchísima falta. Enlazar Piro++ a tu defensa ELM y Electro++ al ataque ELM es también



obligatorio, o sea que si no tienes cien de cada extráeselas a los bichos. Por suerte, los Venoma, Buel y demás monstruitos de esta zona son sensibles al sueño; enlaza 100 magias Morfeo a tu ataque EST y podrás extraer sin que los moscones te molesten.

Una vez que llegues al centro, la cosa es bastante delicada: te harán una pregunta para la que sólo tienes una respuesta, y entonces te las verás con un Gran dragón cuyo ataque Hálito resulta de lo más irritante; necesitarás que tus colegas tengan una barra de vida tan larga como sea posible. Afortunadamente, con Diablo le podrás hacer bastante pupa. Ni se te ocurra invocar a Rubí o a Ifrit, o el dragoncito te enseñará lo que vale un peine. Por si fuera poco, al liquidar a este lagarto te harán una segunda pregunta; tienes que escoger la segunda respuesta, pero aun así saldrá otro Gran dragón a convencerte de que vuelvas a cargar la partida. Derrótalo y te harán una tercera pregunta; esta vez tendrás a la vista dos respuestas posibles... y una tercera invisible, que es la que tienes que seleccionar si no quieres enfrentarte a otro dragón. Entonces ya podrás luchar contra Bahamut, que si usas la táctica adecuada no será demasiado difícil de vencer. Resulta que a Bahamut puedes extraerle magias Lázaro+ y Cura+, así que será relativamente fácil mantener vivos y con buena salud a los miembros de tu equipo. Las técnicas especiales, Diablo y la mayoría de tus GF son tu mejor apuesta en este combate.

Cuando le derrotes le caerás simpático y se convertirá en uno de los GF que más querrás. Sus habilidades hablan por sí mismas: 4 Habilidades, FRZ+60% y PM+60% son sus cualidades más llamativas, pero la combinación de Arrebatar y Objetos raros puede ser aún más valiosa porque te permitirá birlarle a muchos monstruos los objetos más importantes para la actualización de armas. Su invocación en combate hará temblar a la mayoría de tus enemigos: consiste en un ataque no elemental que dejará una huella imborrable en la memoria de la mayoría de los monstruos.

EDÉN (DISCOS 3/4)

Tras derrotar a Bahamut, la luz azul desaparecerá y podrás entrar en el complejo subterráneo. Graba la partida, equípate con Ningún encuentro y te encontrarás con un interesante puzzle. Al parecer, para abrir las compuertas de los pisos inferiores tienes que gastar unidades de energía de vapor, y solamente tienes veinte. Tendrás que seleccionar el número adecuado en cada nivel o no podrás llegar hasta la cocina; la combinación correcta es 4-2-2-1-1. Luego tendrás que descender hasta tal profundidad que llegarás a pensar que saldrás por las antípodas. Irán saliendo bichos muy chungos, pero, aunque no lo parezca, ningún encuentro está facilitándote las cosas. Al final llegarás ante una máquina rarísima; por suerte, hay un punto de grabación oculto al lado. Este cacharro es una bestia asesina que sin ningún complejo provocará una y otra vez 9.998 puntos de daño a tu grupo, así que no dudes en utilizar tus mejores armas. Lo que tiene de bueno este enemigo es que puedes extraerle a Edén y que al final, si eres muy-bueno-muy-bueno, la aniquilarás. Tus personajes acabarán con agujetas de tanto lanzar Lázaro+ y usar técnicas especiales, pero vale la pena: Edén es el GF más potente de todo el juego.

Si no capturas a Edén aquí, podrás hacerlo casi al final del juego: se lo podrás extraer a Tiamant en la penúltima batalla del juego. El problema es que entonces no podrás desarrollar sus increíbles



habilidades porque sólo te faltará un combate para terminar la partida, que es lo que probablemente ya tendrás más ganas de hacer a esas alturas. Y las capacidades de Edén son realmente únicas: para empezar, por 30 míseros PH conseguirás una habilidad para enseñar a tus GF a hacer monerías nuevas. ¿Te parece poco? Pues también podrás usar tres magias por el precio de una durante los combates, aumentar tu parámetro Suerte en un 50% e incluso engullir a los enemigos, además de enlazar magias a RAP, EVS y SUE.

La invocación de Edén, Extremaunción, es potente de por sí, pero como es muy larga siempre puedes llegar a 250 si le das al cuadradito para apoyarle... y causar así entre 35.000 y 40.000 puntos de daño.

HELLTRAIN (DISCO 3)

En los alrededores de Esthar está Tear's Point, una especie de templo en el que se concentra la lágrima de la Luna. Entra en él y examina el borde inferior de la estatua; encontrarás el Anillo de Salomón del que habla el tercer número de la revista "Expediente F". El menú Objeto lo describe como "viejo y aparentemente inservible", pero la realidad será muy distinta si consigues 6 Panaceas+, 6 Tubos de hierro y 6 Tentáculos Molbol. Los primeros ingredientes son relativamente fáciles de pillar: puedes crear Panacea+ con la habilidad Mejorar brebajes de Alejandro y no es difícil arrebatar Tubos de hierro a los Wendigos que hay al Sudeste de la ciudad de Deling. Los Tentáculos Molbol ya son otra cosa: hay que sacárselos a un Molbol, que es un monstruo de la peor especie que se encuentra en la Isla más cerca del infierno.

Cargarte un Molbol es realmente difícil; dale Iniciativa, RAP+40%, Arrebatar y Autoprisa a Squall (o a tu personaje más potente, en otras palabras) y busca un Molbol en la mencionada isla. Estaría bien enlazar Muerte al ataque EST o tener a Squall en condiciones de usar sus técnicas especiales. Con suerte, podrás atizarle tres o cuatro guarrazos al Molbol antes de que te eche a la cara su Aliento fétido, momento en el que probablemente se acabe la batalla como tal: este hálito provoca casi todos los estados alterados y suele ser fatídico. Si recuperas medianamente el control de un personaje tras el Aliento, quizás sea mejor huir apretando L2 + R2 para salvar el pellejo (puedes intentarlo aunque estén en EST Locura). Otra opción es usar la habilidad Convertir cartas de Quetzal; con 4 Cartas de Molbol puedes crear uno de los



preciados Tentáculos, así que necesitarías ganar al menos 24 cartas de este tipo. Por suerte, no son demasiado difíciles de encontrar.

Cuando tengas todos estos ingredientes, sólo debes ir al menú Objeto, utilizar el Anillo de Salomón ¡y Helltrain será tuyo!. Así, sin combatir contra él ni nada. Y es una joya: para los comodones, Armero a pedido permite reformar armas desde el menú en cualquier momento; Autoescudo, defensa EST x 4 y defensa ELM x 4 son habilidades que hablan por sí solas; Brebajes fuertes, Absorber y, en menor medida, Sacrificio también son interesantes; y su invocación Vías de eternidad provoca muchos daños y diversos estados alterados. ¿Qué más quieres?

CÓMO APRENDER RÁPIDO LAS HABILIDADES

Si se te hace eterna la recopilación de Puntos de Habilidad para aumentar los recursos de tus Guardian Forces, te interesará saber que existe una forma muy rápida y fácil de conseguir estos puntos de veinte en veinte: la caza de Cactilios. Por el desierto Kayukbhr —en el extremo septentrional de la isla donde está el orfanato de Edea— corretean unos graciosos cactus que tienen un valor de 20 PH cada uno. Suelen ir en grupo y son casi inofensivos; sólo tienes que darte unas vueltas por el desierto —es recomendable transitar sobre todo en la parte más cercana a la costa, donde es menos probable que lleven compañías desagradables— y te los irás encontrando sobre la marcha. Aprovecha bien tus temporadas de cacería y así engordarás con facilidad tus Puntos de Habilidad. Como, además, la captura de Cactilios casi no proporciona puntos de experiencia a Squall y los demás personajes del grupo, tu nivel casi no aumentará y, por tanto, tampoco lo hará el de tus enemigos en el juego. Interesante, ¿eh?

Guía de magias

Las magias son uno de los elementos fundamentales para triunfar en *Final Fantasy VIII*. Y no sólo por sus efectos de ataque o defensa, sino también por las ventajas que te pueden reportar al enlazarlas con otros parámetros, como la vitalidad, la fuerza o el poder mágico. Por eso en estas páginas incluimos una tabla en la que especificamos qué enlaces salen más a cuenta, y en qué medida te benefician.

TIPOS DE MAGIA

Hay magias de cinco tipos en función de su naturaleza y de su utilidad:

MAGIAS ELEMENTALES

Las magias de elemento (o ELM) sirven para condensar los ocho elementos que hay en el juego —fuego, hielo, agua, etc.— y asociarlos a los ataques y defensas. Los monstruos suelen ser más sensibles a un elemento que a otro, e incluso los hay invulnerables a alguno de estos elementos. La idea es sacarles el mayor partido a los elementos y utilizarlos en tu favor. También pueden potenciar algún parámetro básico, como la fuerza (ver tabla de *Enlaces recomendados*).

MAGIAS DE APOYO

Sirven para ayudar a tus aliados durante la batalla y pueden tener distintas utilidades, como por ejemplo conseguir información sobre los enemigos o —en el caso de la Doble y la Triple— multiplicar las magias que se lanzan en cada turno.

MAGIAS DE ESTADO

La función de estas magias es crear estados alterados en los enemigos para impedir que utilicen una magia o provocarles efectos que les compliquen un poco la vida. Con una magia de estado se puede dormir al monstruo de turno, confundirlo o incluso provocarle una muerte súbita.

MAGIAS PROHIBIDAS

Estas magias son las más potentes y tienen efectos muy diversos: desde causar daños no elementales aleatorios —como la Meteo— hasta permitirte utilizar técnicas especiales en cualquier momento, como la magia Aura. Son difíciles de encontrar y causan efectos curiosos.

MAGIAS DE VIDA

Como su propio nombre indica, estas magias sirven básicamente para restaurar la vitalidad de tus personajes o reanimarlos cuando se quedan fuera de combate.



NOMBRE	EFECTO	TIPO
Antimagia	Anula los efectos de la magia	Estado
Agua	Causa daño de ELM Agua a un enemigo	Elemento
Artema	El más fuerte de los ataques no elementales; afecta a todos los enemigos	Prohibida
Aura	Facilita el uso de técnicas especiales	Prohibida
Bio	Envenena y daña con ELM Veneno a un rival	Estado
Confu	Crea un estado de confusión	Estado
Coraza	Reduce temporalmente el daño físico	Estado
Cura	Restablece la vitalidad	Vida
Cura+	Restablece la vitalidad	Vida
Cura++	Restablece la vitalidad	Vida
Doble	Permite aplicar una magia dos veces seguidas	Apoyo
Dolor	Causa ceguera, mudez y envenenamiento	Estado
Drenaje	Absorbe vitalidad	Apoyo
Electro	Causa daño de ELM Rayo a un enemigo	Elemento
Electro++	Causa daño de ELM Rayo a un enemigo	Elemento
Electro++	Causa daño de ELM Rayo a un enemigo	Elemento
Escudo	Reduce temporalmente el daño mágico	Estado
Esna	Sana los estados alterados	Apoyo
Espejo	Hace rebotar temporalmente ataques mágicos	Estado
Freno	Disminuye temporalmente la rapidez	Estado
Fulgor	Causa daño no elemental a un enemigo	Prohibida
Fusión	Causa daño no elemental y reduce la resistencia a cero	Prohibida
Gravedad	Reduce la vitalidad de un enemigo en un 25%	Prohibida
Hielo	Causa daño de ELM Frío a un enemigo	Elemento
Hielo+	Causa daño de ELM Frío a un enemigo	Elemento
Hielo++	Causa daño de ELM Frío a un enemigo	Elemento
Lázaro	Reanima a un compañero K.O.	Vida
Lázaro+	Reanima del todo a alguien K.O.	Vida
Lévita	El sujeto flota en el aire y esquiva los ataques de ELM Tierra	Elemento
Libra	Muestra la VIT, los puntos débiles y las características del enemigo	Apoyo
Locura	Causa locura	Estado
Meteo	Causa daño no elemental al azar	Prohibida
Morfeo	Hace dormir	Estado
Muerte	Casa la muerte súbita	Estado
Mutis	Causa mudez	Estado
Paro	Inmoviliza temporalmente	Estado
Petra	Convierte en piedra	Elemento
Piro	Causa daño de ELM Fuego a un enemigo	Elemento
Piro+	Causa daño de ELM Fuego a un enemigo	Elemento
Piro++	Causa daño de ELM Fuego a un enemigo	Elemento
Prisa	Aumenta temporalmente la rapidez	Apoyo
Revitalia	Restablece la vitalidad a intervalos	Vida
Sanctus	Causa daño de ELM Sacro a un enemigo	Elemento
Seísmo	Causa daño de ELM Tierra a todos los enemigos	Prohibida
Tiniebla	Causa ceguera	Estado
Tornado	Causa daño ELM Aire a todos los enemigos	Elemento
Triple	Permite aplicar una magia tres veces seguidas	Apoyo
Zombi	Convierte en zombi	Estado

¡ENLAZA Y VENCERÁS!

La clave para vencer en *Final Fantasy VIII* no es dividir sino combinar. Al enlazar las magias con los diversos parámetros de tus personajes puedes multiplicar sus niveles, así que estúdiate bien esta tabla para efectuar los mejores cócteles. Lo mejor es que el enlace lo efectúes cuando tengas 100 unidades de la magia que quieras enlazar —el máximo que puedes acumular—, por lo que en la columna derecha de esta tabla especificamos en cuántos puntos se incrementará cada parámetro al enlazarle 100 unidades de la magia en cuestión.

PARÁMETRO	MAGIA	PUNTOS
Vitalidad	Artema	6.000
Vitalidad	Lázaro+	4.800
Vitalidad	Meteo	4.600
Vitalidad	Sanctus	3.800
Fuerza	Artema	100
Fuerza	Meteo	75
Fuerza	Aura	70
Fuerza	Triple	70
Resistencia	Artema	82
Resistencia	Lázaro+	80
Resistencia	Fusión	80
Resistencia	Revitalia	70
Poder mágico	Artema	100
Poder mágico	Triple	70
Poder mágico	Dolor	60
Poder mágico	Meteo	52
Espíritu	Artema	95
Espíritu	Lázaro+	85
Espíritu	Espejo	72
Espíritu	Cura++	65
Rapidez	Triple	70
Rapidez	Artema	60
Rapidez	Prisa	60
Rapidez	Paro	48

PARÁMETRO	MAGIA	PUNTOS
Evasión	Artema	60
Evasión	Triple	40
Evasión	Tornado	32
Evasión	Meteo	30
Puntería	Triple	150
Puntería	Artema	60
Puntería	Aura	50
Puntería	Doble	40
Suerte	Artema	60
Suerte	Aura	40
Suerte	Dolor	40
Suerte	Muerte	38

ENLACES RECOMENDADOS

PARÁMETRO	MAGIA
Vitalidad	Lázaro+
Fuerza	Artema o Meteo
Resistencia	Fusión
Poder mágico	Artema o Triple
Espíritu	Espejo
Rapidez	Triple o Prisa
Evasión	Tornado
Puntería	Aura
Suerte	Dolor





Índice de armas

La reforma de armas es una de las tareas más importantes que tienes que realizar en *Final Fantasy VIII*, ya que con los modelos más avanzados ganarás mucha ventaja frente a tus enemigos. Usa esta guía completa y no tendrás ningún problema.

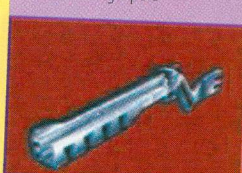
ARMAS Nº1



LIONHEART
Sable pistola; combinación arma fuego/arma blanca.
Objetos:
1 Adamantino, 4 Diente de dragón, 12 Bala iónica



LETHAL WINGS
Una de las mejores armas arrojadizas. Poderosísima.
Objetos:
2 Molinete, 1 Anillo de Enoc, 1 Manilla de Mitra, 2 Energía pura



EXETER
Arma de fuego de gran alcance. Sofisticada.
Objetos:
2 Hueso jurásico, 1 Piedra lunar, 2 Polvo estelar, 18 Tornillo



INFALIBLE
Nunchaku de absoluta precisión. Pieza muy buscada.
Objetos:
1 Adamantino, 3 Polvo estelar, 2 Uña maldita

ARMAS MARZO



REVÓLVER
Arma básica. Poca potencia, alta fiabilidad.
Objetos:
6 Grava mágica
2 Tornillo



GUANTES DE LUCHA
Guantes de lucha.
Aumentan el impacto de los ataques a mano limpia.
Objetos:
1 Aleta de pez, 4 Grava mágica



CADET
Nunchaku de fácil manejo.
Objetos:
2 Grava mágica
1 Trozo de bom

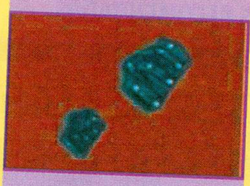


LÁTIGO DE CADENA
Relativa seguridad en distancias cortas y medias. Gran poder destructivo.
Objetos:
2 Grava mágica, 1 Tela de araña

ARMAS ABRIL



KIAT RECTO
Fiable, de fácil manejo y extraordinaria potencia.
Objetos:
1 Tubo de hierro
4 Tornillo



MAVERICK
Guantes que transmiten la fuerza del golpe directamente al cuerpo del rival.
Objetos:
1 Uña de dragón, 1 Tela de araña



LUNA LLENA
Arma arrojadiza básica de uso muy extendido.
Objetos:
3 Grava mágica



VALIANT
Arma de fuego que causa mucho daño si se carga con balas especiales.
Objetos:
1 Tubo de hierro
4 Tornillo

ARMAS MAYO



CURTIS REVÓLVER
Modelo de sable pistola con cuerpo del Revólver y hoja de la espada Curtis.
Objetos:
1 Hoja de unipladio, 8 Tornillo



VALKIRIA
Arma arrojadiza con efecto estabilizador. Hoja delantera muy destructiva.
Objetos:
1 Pluma, 1 Piedra mágica



ULISES
Arma de fuego muy potente.
Objetos:
1 Tubo de Hierro
1 Trozo de bom
2 Tornillo

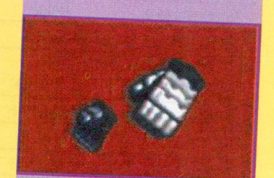


COLA DE SLEIPNIR
Látigo muy veloz y con más fuerza destructiva que los látigos comunes.
Objetos:
2 Piedra mágica
1 Uña puntiaguda

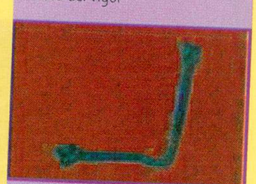
ARMAS JUNIO



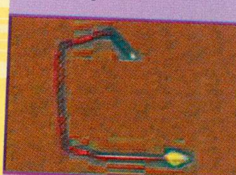
CURTIS-KIAT
Sable pistola: hoja del Kiat recto y pistola del Curtis revólver.
Objetos:
1 Sable traidor, 1 Caparazón, 4 Tornillo



FULL METAL
Guantes que dan prioridad a la potencia sobre la protección.
Objetos:
1 Piel de dragón
1 Piedra del vigor

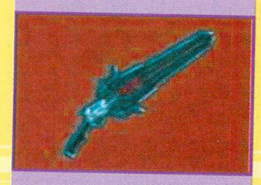


DEADLY IRON
Nunchaku con dos bolas de hierro con pinchos. Notable potencia.
Objetos:
2 Bola de hierro
2 Uña puntiaguda



RED SCORPION
Látigo poco común, con una gran fuerza y flexibilidad.
Objetos:
2 Antena de ochú
2 Piel de dragón

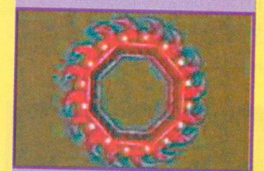
ARMAS JULIO



AVENGER RANURADO

Sable pistola con dos hojas y efecto sinergético. Requiere destreza.

Objetos:
1 Hueso jurásico, 2 Colmillo rojo, 12 Tornillo



SOL NACIENTE

Modelo de Luna llena con pequeñas cuchillas de sierra. Causa cortes profundos.

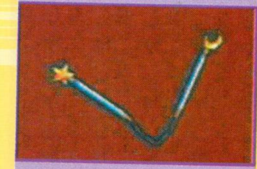
Objetos:
1 Hoja de sierra, 8 Tornillo



BISMARK

Requiere gran fuerza física. Máxima potencia en un mínimo volumen.

Objetos:
2 Tubo de hierro, 4 Piedra dínamo, 8 Tornillo



CIELO NOCTURNO

Nunchaku excepcionalmente potente. Luna y estrella decorativas.

Objetos:
1 Pelo de dragón, 1 Anillo de vida, 4 Uña puntiaguda

ARMAS AGOSTO



AVENGER SUPER

Versión mejorada del sable pistola Avenger ranurado.

Objetos:
1 Cuchilla, 2 Polvo estelar, 1 Caparazón, 8 Tornillo



EHRGEIZ

Los guantes de combate más potentes del mercado.

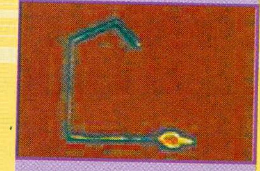
Objetos:
1 Adamantino, 4 Piel de dragón, 1 Piedra del vigor



CARDENAL

Armas arrojadizas con alas laterales que dan gran estabilidad y precisión.

Objetos:
1 Ala de cocatoris, 1 Hoja de unipaldio, 1 Uña puntiaguda



GOLD SNAKE

El látigo más potente del mundo. Muy resistente y con prestigio.

Objetos:
2 Tentáculo molbol, 4 Uña puntiaguda, 4 Energía pura

BUSCANDO EL ADAMANTINO DESESPERADAMENTE

Al principio del segundo disco del juego puedes conseguir un Adamantino si usas la habilidad Arrebatar en tu segundo combate contra el robot BGH251F2. Pero si no lo has conseguido en esa ocasión, te interesará saber que sólo existen otras dos fuentes de este valiosísimo material, que resulta imprescindible para reformar el arma de Squall y convertirla en su versión más potente: la primera es la Carta de Minotauro, que se puede convertir en 10 adamantinos por medio de la habilidad de Quetzal; si no eres aficionado a las cartas estás de suerte, porque recibes este naipe al conseguir el Guardian Force Hermanos en el disco 1 del juego.





Sin embargo, en el caso de que no quieras mutilar tu colección de cartas, también existe otra forma de obtener el preciado material: tendrás que quitarles los Adamantinos a unas tortugas gigantes llamadas Adamantaimais que habitan únicamente en las playas de la isla Longhorn (situada al Norte de Galbadia). Estas tortugas son bastante esquivas por naturaleza, pero hay un truco infalible para encontrarlas: tienes que correr por la playa mientras no la cubre el mar, y pararte inmediatamente en el momento en que las olas cubren la arena; si no lo haces de este modo, te encontrarás una y otra vez a Focarroles falsos, unos bichos sin ningún interés que resultan más bien molestos; a estos bichos —que aparecen de tres en tres— les puedes quitar Aletas de pez, que sólo tienen dos usos: convertirlas en magias Aqua o aumentar la afinidad de un personaje con el Guardian Force Leviatán. Una vez que encuentres a las tñimidas trortugas Adamantaimais, tampoco será tan fácil arrancarles Adamantinos: sin la capacidad Objetos Raros de Bahamut, lo más seguro es que solamente consigas Orichalcum y Rumores de viento. ¡Paciencia!

CÓMO ENCONTRAR LOS OBJETOS NECESARIOS

La mayoría de estos objetos pueden conseguirse con la habilidad Convertir cartas de Quetzal, pero si no te interesa mutilar tu colección tendrás que buscarte la vida. Para hacerlo más sencillo, en esta tabla verás a qué bicho le tienes que ganar o arrebatar cada tipo de objeto y cuál es su dirección postal. Si es que somos demasiado buenos...

OBJETOS	MONSTRUO	LOCALIZACIÓN
Adamantino	Adamantaimai	Isla Longhorn, al Norte de Galbadia
Ala de cocatoris	Cocatoris	Bosque de Galbadia
Aleta de pez	Focarrol falso	Playas de Balamb, Longhorn y otras islas
Anillo de Enoc	Torama	Campo nevado de Esthar
Anillo de vida	Unipladio	Llanuras de Esthar
Antena de ochú	Ochú	Zona de Entrenamiento
Bala iónica	---------	Con dos cristales de energía y la habilidad Municiones de Ifrit, podrás producir 20 unidades.
Bola de hierro	Wendigo	Sudeste de Deling
Caparazón	Adamantaimai	Isla Longhorn, al Norte de Galbadia
Colmillo rojo	Gran dragón, Seisojos	Isla más cerca del infierno
Cuchilla	Tomberi	Ruinas de Centra
Diente de dragón	Draco	Isla más cerca del infierno
Energía pura	Elnoire	Complejo urbano de Esthar
Grava mágica	Monstruos pequeños	Balamb y muchas otras zonas
Hoja de sierra	Varios	Desierto de Galbadia
Hoja de unipladio	Unipladio	Llanuras de Esthar
Hueso jurásico	Arqueosaurio	Zona de Entrenamiento

OBJETOS	MONSTRUO	LOCALIZACIÓN
Manilla de Mitra	Bengal	Complejo urbano y llanuras de Esthar
Molinete	Bipla o Bejelmejel	Gran llanura de Galbadia
Pelo de dragón	Gran dragón	Isla más cerca del infierno
Piedra del vigor	Draco	Isla más cerca del infierno
Piedra dínamo	Blitz	Bosques cercanos al orfanato
Piedra lunar	Elnoire	Complejo urbano de Esthar
Piedra mágica	Monstruos pequeños	Balamb y muchas otras zonas
Piel del dragón	Arqueosaurio o Draco	Zona de Entrenamiento o Isla más cerca del infierno
Pluma	Bipla	Galbadia
Polvo estelar	Férreo	Llanuras de Esthar
Sable traidor	Blitz	Bosques cercanos al orfanato
Tela de araña	Kedachiku	Balamb
Tentáculo molbol	Molbol*	Isla más cerca del infierno
Tornillo	Álagar	Balamb, Galbadia
Trozo de bom	Bom	Balamb y muchas otras zonas
Tubo de hierro	Wendigo	Sudeste de Deling
Uña de dragón	Gréndel	Colinas de Galbadia, Isla más cerca del infierno
Uña maldita	Tricéfalo o Molbol	Isla más cerca del infierno
Uña puntiaguda	Langosta	Bosques cercanos al orfanato

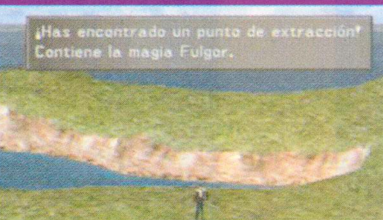
* En la explicación sobre el GF Helltrain del capítulo de Guardian Forces opcionales encontrarás consejos y una explicación detallada sobre cómo conseguir estos valiosísimos tentáculos.

ISLA MÁS CERCA DEL INFIERNO

Casi todos los objetos más raros que pueden encontrarse en el juego deben buscarse en la misteriosa Isla más cerca del infierno que se encuentra situada al Oeste de Galbadia y es la isla más occidental que aparece en el mapa (véase imagen a la derecha).

Además de una población muy densa de bichos inmundos y nada amistosos, esta isla —a la que sólo puedes llegar conduciendo el Lagunamov— tiene una gran cantidad de puntos de extracción diseminados por su superficie. Vale la pena aprovecharlos, porque tienen casi todas las





magias prohibidas (como por ejemplo Aura, Artema, Fulgor o Fusión) que son más difíciles de encontrar en el juego.

Así pues, cuando te canses de cazar Seisojos y Grendels usa la habilidad Ningún encuentro de Diablo y aprieta ✕ como un loco para descubrirlos mientras merodeas por la isla.

Estos puntos de extracción se recargan de una forma anormalmente rápida; esto te será de mucha utilidad para aumentar de forma considerable tus existencias ya que, cuando hayas dado toda la vuelta a la isla, la mayoría volverán a estar disponibles.

ISLA MÁS CERCA DEL PARAÍSO

Si la Isla más cerca del infierno está en la parte más occidental del mapa, en la más oriental está, logicamente, la Isla más cerca del paraíso.

Ésta es un poco más difícil de encontrar que la anterior, aunque si te fijas bien en el mapa que te adjuntamos a la derecha no tendrás problemas para localizarla; se encuentra situada frente al Bosque Grandidieri, en el extremo Nordeste de Trabia, en medio de un archipiélago de islitas que los inefables diseñadores de Square han bautizado como Funiculí-Funiculá. Aquí también encontrarás



multitud de puntos de extracción con magias interesantes de varios tipos como pueden ser Lázaro+, Tornado, Lévita, Aura y Sanctus, que te ayudarán a progresar en el juego y a afrontar tus retos con mayores garantías de éxito.

Los monstruos que pululan por aquí, sin embargo, no son nada celestiales, sino bicharracos tan peligrosos como Quimeras y Molboles.

Así que ándate con ojo con los huraños habitantes de esta isla, pero recuerda que vale la pena pasar por esta zona para pillar unas cuantas magias mientras estiras las piernas.

Guía de revistas

Por desgracia no encontrarás ninguna *PlanetStation* entre las revistas de *Final Fantasy VIII* porque aún no la conocen, pero hay unas cuantas que conviene saber de qué van y para qué sirven. Algunas te proporcionan información acerca de algunos personajes, otras te enseñan a hacer cosas y otras te explican cómo actualizar tus armas. En alguna ocasión la manera de conseguirlas es comprarlas en una tienda, pero normalmente se te pondrán a tiro de forma fortuita y tendrás que saber aprovechar la ocasión para echarles el guante.

ARMAS

Está claro para qué sirven los ejemplares de esta publicación, ¿no? Para actualizar tus armas. Pero no lo hacen automáticamente, sino que debes sacar tú de ellas la información que necesitas y luego encontrar los recambios que te hagan falta.

EJEMPLAR	LOCALIZACIÓN	PISTA
Armas nº 1	Laboratorio de Lunatic Pandora	Llevas a Laguna
Armas Marzo	Torre de Comunicaciones de Dollet	La tiene Elvoret
Armas Abril	Habitación de la Academia	Tras la graduación
Armas Mayo	Cloacas de Deling	Si no puedes cogerla,luego podrás comprarla en Esthar
Armas Junio	Base de Misiles de Galbadia	Tras vencer a BGH251F2
Armas Julio	Zona de entrenamiento	Después de la batalla del Jardín de Galbadia
Armas Agosto	Jardín de Trabia	Cerca de la fuente, en el suelo

KARATEKA

Gracias a esta publicación de artes marciales podrás aprender unas cuantas Técnicas Especiales para Zell. Si no tienes intención de utilizar a este personaje en ningún momento del juego, los ejemplares de Karateka no te servirán para nada, ya que las Técnicas Especiales de los demás miembros jugables de tu grupo aparecen en otras revistas o se adquieren al ganar ciertas armas.

EJEMPLAR	LOCALIZACIÓN	TÉCNICA ESPECIAL
Karateka 001	Cárcel del Distrito D, en el interruptor del suelo	Ataque del Delfín
Karateka 002	Balamb, tras vencer a Trueno y Viento	Kiai "Titán"
Karateka 003	Hotel de Balamb (la tiene la chica)	Meteor Barret
Karateka 004	Esthar; la tiene un soldado la segunda vez que vais	Different Beat
Karateka 005	Lunatic Pandora	Final Heaven

HOCICOS

Esta revista le vendrá muy bien al perro de Rinoa, Angelo (o el nombre que tú le hayas puesto, si es que se lo has cambiado). Le adiestrará en varias técnicas especiales que podrás seleccionar desde la pantalla Condición de Rinoa. Si no piensas usar al chucho en el juego puedes pasar olímpicamente de esta revista de animales, pero teniendo en cuenta que la chica sí te hará falta en algunos encuentros, no es mala idea echarles un vistazo.

EJEMPLAR	LOCALIZACIÓN	TÉCNICA ESPECIAL
Hocicos Volumen 1	En el tren de camino a Timber	Angelo al rescate
Hocicos Volumen 2	Cómprala en la tienda de Timber	Doctor Angelo
Hocicos Volumen 3	Cómprala en la tienda de Timber	Luna invisible
Hocicos Volumen 4	Cómprala en la tienda de Timber	Angelo resurrector
Hocicos Volumen 5	Cómprala en la tienda de Timber	Angelo sabueso
Hocicos Volumen 6	Cómprala en la tienda de Timber	Estrella fugaz

EXPEDIENTE F

Si no fuera porque tienes este fantástico Libro de Rutas en tus manos, es probable que sudarás tinta para pasarte el juego sin la revista "Expediente F", ya que en esta publicación se te explican algunas cosas sobre el juego en general. También proporciona información sobre algunos lugares secretos, pero nada imprescindible.

EJEMPLAR	LOCALIZACIÓN
Expediente F I	Biblioteca del Jardín de Balamb
Expediente F II	Pub de Dollet; gana al dueño a las cartas
Expediente F III	Fisherman's Horizon; la tiene el profesor de pescadores
Expediente F IV	Residencia Presidencial de Esthar; la tiene el Secretario

TIMBER MANIACS

Esta publicación es la más prolífica y la más inútil (al menos de entrada). La cuestión es que no puedes acceder tú directamente a su contenido, sino que tienes que ir al aula del segundo piso del Jardín de Balamb y, desde tu terminal de aprendizaje, esperar a que Selphie te cuente cosas de Laguna. Te encontrarás un montón de estas revistas sin orden ni concierto —no tienen número ni mes—, así que te especificamos tan sólo los lugares en los que aparecerán.

LUGAR	PUNTO EXACTO
Hotel de Balamb	En la habitación de invitados
Estación de Balamb	Dentro del tren, en tu primer viaje
Hotel de Dollet	En la habitación de invitados
Pub de Dollet	Sobre la mesa
Casa de Edea	En la habitación entrando a mano izquierda
Fisherman's Horizon	En el taller del tío que se quiere ir al poblado shumi
Fisherman's Horizon	En la habitación de invitados
Poblado shumi	En casa del artesano
Hotel de Timber	Sobre la mesa
Redacción de Timber Maniacs	En el suelo, en el rincón derecho de la pantalla
Jardín de Trabia	En el cementerio
Barco de los SeeDs Blancos	En el suelo del puente

OTRAS REVISTAS

Aparte de todas las publicaciones listadas exhaustivamente en las tablas, a lo largo del juego encontrarás también un par de revistas bastante curiosas que tan sólo verás en una ocasión: "Políticos al desnudo" —de la que hallarás cuatro ejemplares a la vez, en el tren de Los Búhos del Bosque— y "Mil Novias". De hecho, esta última revistilla no llegarás a verla realmente porque está "llena de fotos excitantes" y quizá no tengas edad para esas cosas, pero igualmente tendrás que entregársela a Zone en el Barco de los SeeDs Blancos. A cambio de tan preciada publicación, él te dará un Cáliz Bautismal y la carta de Shiva, que ya son cosas más propias de tu edad.

Guía de iconos y estados

ELEMENTOS

Fuego
Frío
Rayo
Tierra
Veneno
Aire
Agua
Sacro

PARÁMETROS BÁSICOS

Ataque elemental
Defensa elemental
Ataque alterador de estado
Defensa contra estados alterados

ESTADOS ALTERADOS

Muerte
La magia Muerte y el objeto Piedra muerte pueden matar súbitamente a un personaje. Para resucitarlo hay que usar Lázaro, Lázaro +, Omnifénix, Cola de fénix o el comando Resucitar.

Veneno
Permanece tras la batalla. El afectado pierde VIT al actuar. Se provoca con magias Bio o Dolor y se cura con Esna, Elixir, Superelixir, Antídoto, Panacea y Panacea+ o el comando Sanar.

Piedra
Permanece tras la batalla. La víctima se queda petrificada. Si le pasa a todo el grupo, perdéis la batalla. Se causa con Petra y se cura con Esna, Aguja de oro, Panacea, Panacea+, Elixir y Superelixir o el comando Sanar.

Ceguera
Permanece tras la batalla. La víctima pierde precisión al atacar. Se causa con Tiniebla o Dolor y se cura con Esna, Colirio, Panacea, Panacea+, Elixir, Superelixir o el comando Sanar.

Mudez
Permanece tras la batalla. Te deja mudo y no puedes utilizar los comandos Magia, GF ni Extraer, entre otros; sólo puedes atacar. Se provoca con Mutis o Dolor y se anula con Esna, Hierba del eco, Panacea, Panacea+, Elixir, Superelixir o el comando Sanar.

Locura
Aumenta la FRZ y la RAP de la víctima pero ésta pierde el control; se provoca con Locura y se sana con Esna, Panacea, Panacea+, Elixir, Superelixir, el comando Sanar o al fin de la batalla

Zombi
Aumenta el poder de ataque pero las magias y objetos de VIT dañan al personaje en lugar de curarlo. Se provoca con Zombi y se quita con Esna, Agua bendita, Panacea, Panacea+ y con el comando Sanar.

Sueño
El personaje se queda totalmente inutilizado. Se causa con la magia Morfeo y desaparece al finalizar la batalla, al recibir un ataque físico, al cabo de un tiempo o al recibir Esna, Panacea, Panacea+, Elixir, Superelixir o el comando Sanar.

Freno
Reduce la rapidez del personaje. Se provoca con Freno; se cura con Esna, Panacea, Elixir, Superelixir o el comando Sanar. También desaparece al cabo de un tiempo o al terminar la batalla.

Paro
Paraliza al personaje, que no puede ejecutar ningún comando. Se causa con la magia Paro y se anula con Esna, Panacea, Elixir, Superelixir o bien con el comando Sanar. Al cabo de un rato o al finalizar la batalla también desaparece.

Maldición
Le impide al personaje utilizar sus técnicas especiales. Tú no puedes provocar este estado y, si lo recibes, para curarte debes esperar, utilizar magia Esna, emplear Agua bendita, Panacea, Panacea+, Elixir o Superelixir, o usar el comando Sanar. No permanece al final de la batalla.

Confusión
El afectado ataca por igual a amigos y enemigos. Se provoca con Confu y se desactiva con Esna, Panacea, Panacea+, Elixir, Superelixir o con el comando Sanar. También desaparece al recibir un ataque físico y al terminar la batalla.

Absorción
La defensa contra este estado impide que tus enemigos te chupen VIT, mientras que el ataque alterador de este estado te permite extraer vida a tus rivales en cada ataque físico. Se consigue enlazando magias Drenaje.

ESTADOS ALTERADOS SIN ICONO

Aparte de los mencionados aquí arriba, hay otros nueve estados alterados que no tienen icono pero que también te conviene conocer.

Prisa
Acelera el medidor de batalla y reduce la duración de magias como Escudo y Coraza. Se provoca con la magia Prisa y se anula con Antimagia o esperando un rato. También desaparece al terminar la batalla.

Revitalia
El sujeto recupera vitalidad gradualmente durante la batalla. Se causa con magia Revitalia y se anula con Antimagia. Su duración es limitada y se esfuma después de la batalla .

Coraza
Reduce a la mitad el daño de ataques físicos. Se produce con magia Coraza; se anula al cabo de un rato, al final de la batalla o con Antimagia.

Escudo
Reduce a la mitad el daño provocado por magia. Se provoca con magia Escudo o Piedra Escudo y se desactiva con Antimagia o esperando a que pase. Desaparece al terminar la batalla.

Espejo
Muchas magias de efecto individual rebotan contra el que las ha lanzado. Se causa con la magia Espejo y desaparece con Antimagia, al cabo de un rato o al final de la batalla.

Aura
Habilita el uso de técnicas especiales, se provoca con la magia Aura o con la Piedra Aura y se desactiva con Antimagia. También desaparece al cabo de un tiempo o al terminar la batalla.

Condena
Deja a la víctima fuera de combate al final de una cuenta atrás. Se provoca con el comando Condena y se anula con Panacea, Elixir, Superelixir, el comando Sanar o tras la batalla.

Invulnerable
El sujeto es inmune a las alteraciones de estado y los ataques. Se puede provocar con cuatro objetos: Sal heroica, Sal heroica beta, Sal sacra y Sal sacra beta. Sólo desaparece al cabo de un rato o al terminar la batalla.

Levitación
Al personaje no le afectan los ataques de ELM Tierra porque se queda suspendido en el aire. Se provoca con Lévita y desaparece con Antimagia, al cabo de un rato o al final de la batalla.

Doble y Triple
Permite lanzar una magia dos veces consecutivas (o tres, en Triple) . Se consigue con magia Doble y Triple y se desactiva con Antimagia o al final de la batalla.

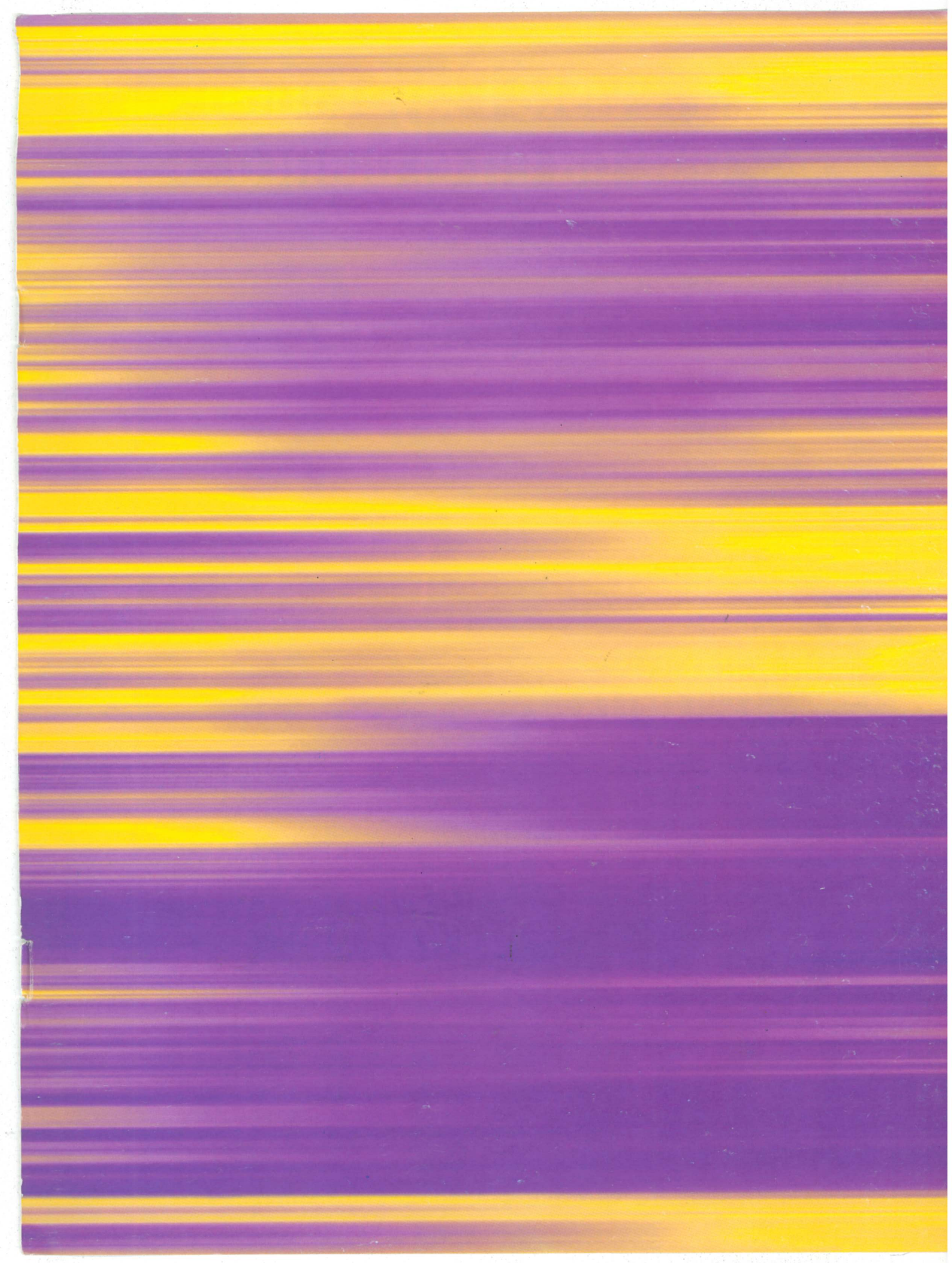
Defensa
En este estado el daño físico se reduce a cero y el de las magias, a la mitad. Se ejecuta con el comando Defensa y se anula al seleccionar otro comando o cuando termina la batalla.

Resistencia 0
Este parámetro del personaje se queda a cero. Se activa con la magia Fusión y se desactiva con la magia Esna, con el comando Sanar y con los objetos Panacea+, Elixir y Superelixir. También desaparece al final de la batalla.

Hada
El personaje ejerce sus poderes de bruja, pero no puede usar comandos. Al lanzar magias, éstas no desaparecen de su inventario y el daño se quintuplica. Se causa con la técnica especial Hada y se anula cuando finaliza la batalla.

TIPOS DE HABILIDADES

Habilidad de enlace
Habilidad de comando
Habilidad individual
Habilidad de grupo
Habilidad de GF
Habilidad de menú



La revista PlayStation que da en el blanco

¡¡Por sólo 495 pesetas!!

¡Cada mes en tu kiosco!

GUÍAS, TRUCOS Y SOLUCIONES PLAYSTATION

PLANET STATION

100% PLAYSTATION 0% OFICIAL

PLAYSTATION 2 SUS PRIMEROS JUEGOS

GUÍAS WIP3OUT TODOS LOS CIRCUITOS Y SECRETOS AL DESCUBIERTO

G-POLICE 2 DESMENUZAMOS SUS MISIONES

¡¡REGALOS!! 10 SPYRO 2 6 XPLORER

DESPEJA LA INCÓGNITA EXPEDIENTE X

VUELVE LA MAGIA FINAL FANTASY VIII SÚPER ANÁLISIS DE SEIS PÁGINAS

¡Y ADEMÁS!

MONOGRÁFICOS ESPECIALES DE TUS JUEGOS FAVORITOS

TODAS LAS CLAVES DEL MEJOR RPG DEL PLANETA

LIBRO DE RUTAS COMPLETO FINAL FANTASY VII

LAS MEJORES SOLUCIONES PARA SALIR DEL INFIERNO

RESIDENT EVIL 2

MANUAL DE SUPERVIVENCIA

SOLUCIONES PARA PLAYSTATION Y PC

TOMB RAIDER III

TODAS LAS ÁREAS Y NIVELES SECRETOS

¡Y ADEMÁS! LIBRO DE RUTAS DE TOMB RAIDER Y TOMB RAIDER II

Si quieres algún número atrasado, sólo tienes que llamar al 93 654 40 61